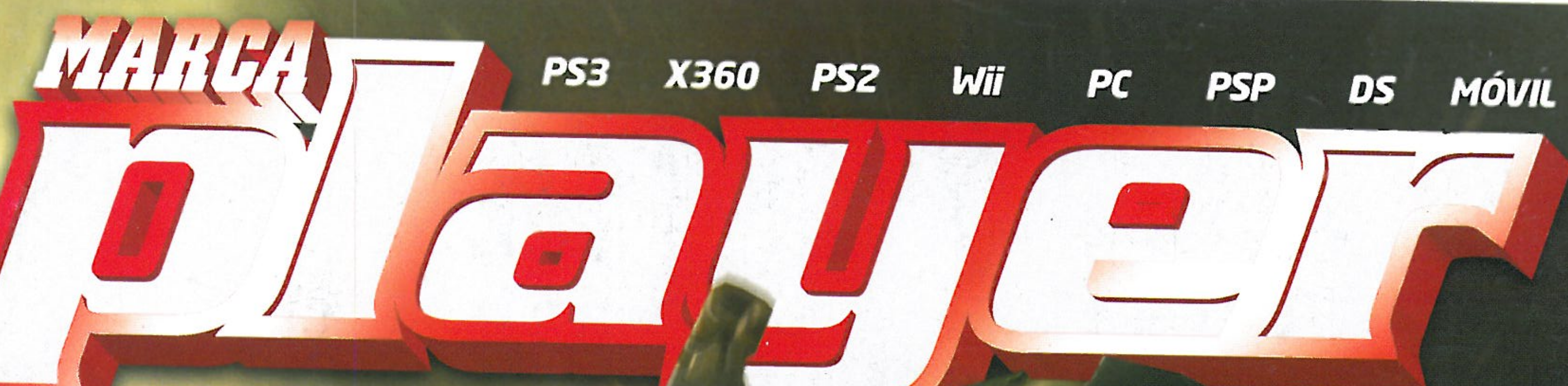
POR SÓLO 1'90€

TODAS LAS NOVEDADES: GRAN TURISMO 5 ★ ASSASSIN'S CREED LA HERMANDAD ★ EPIC MICKEY ★ PATRICIAN IV ★ SONIC COLOURS ★ SPLATTERHOUSE ★ TWO WORLDS II ★ MICHAEL JACKSON: THE EXPERIENCE



PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL

TU REVISTA MULTIPLATAFORMA

NÚMERO 28
ENERO 2011

¡NUEVOS REGALOS EN EL RETO HALO REACH!

MÁS JUEGOS...

DIRT 3
TEST DRIVE UNLIMITED 2
DRAGON AGE 2
OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER
SHIFT 2 UNLEASHED
KINGDOM HEARTS RE: CODED

ANÁLISIS
WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM
Azeroth temblará con Alamuerte

ISAAC CLARKE REGRESA AL INFIERNO
DEAD SPACE 2
Te enseñamos todos los detalles del primer bombazo de 2011

L.A. NOIRE
El juego más prometedor del momento



www.marcaplayer.com

RED DEAD REDEMPTION™

UNDEAD NIGHTMARE

NO MUERTOS HASTA EL FINAL

REDDEADREDEMPTION-ELJUEGO.COM
















NO MIRES HACIA ARRIBA
SKYLINE
UNA PRODUCCIÓN DE HYDRAULX ENTERTAINMENT UNA PRODUCCIÓN DE TRANSMISSION EN ASOCIACIÓN CON RAT ENTERTAINMENT UNA PELÍCULA DE BROTHERS STRAUSE "SKYLINE"
ERIC BALFOUR SCOTTIE THOMPSON BRITTANY DANIEL CON DAVID ZAYAS Y DONALD FAISON CASTING DE LIZ DEAN MÚSICA COMPUESTA POR MATTHEW MARGESON
FX DISEÑADOS POR ALEC GILLIS & TOM WOODRUFF, Jr. DISEÑO DE VESTUARIO BOBBIE MANNIX MONTAJE NICHOLAS WAYMAN HARRIS
DISEÑO DE PRODUCCIÓN DREW DALTON DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA MICHAEL WATSON COPRODUCTOR PAUL BARRY LÍNEA DE PRODUCCIÓN TRACEY LANDON
PRODUCTORES EJECUTIVOS BRIAN TYLER BRETT RATNER BRIAN KAVANAUGH-JONES ESCRITA POR JOSHUA CORDES & LIAM O'DONNELL
PRODUCIDA POR KRISTIAN JAMES ANDRESEN LIAM O'DONNELL PRODUCIDA Y DIRIGIDA POR THE BROTHERS STRAUSE
© 2010 Black Monday Film Services, LLC. All rights reserved.
RELATIVITY
skylinelapelicula.com
aurum.es
facebook.com/aurumproducciones
ESTRENO 26 NOVIEMBRE



ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Publicidad: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General de Negocio: LUIS ENRIQUEZ
Director General MARCA: ALEX BAIXAS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

RESPONSABLES DE CONTENIDOS
- Gustavo Maeso (TV, Marcaplayer.com) - *gustavo.maeso@unidadeditorial.es*
- Chema Antón (Marca Player, Marca Player FM) - *marcaplayer@unidadeditorial.es*
- Juan García (Guías) - *marcaplayer@unidadeditorial.es*

REDACCIÓN / COLABORADORES
- David Navarro Blázquez (Marca Player Directo)
- Mario Fernández González (Guías)
- Alejandro Peña (Actualidad)
- Sara Borondo (Reportajes)
- Jaume Esteve (El Mundo Player, Marca Player Directo)
- John Tones (Mondo Pixel y Mondo Viejuno)
- David Caballero
- Néstor Parrondo
- Angel Llamas "Wako"
- Akihabara Blues
- Pablo Juanarena
- José Luis Villalobos
- Javier Artero.

DISEÑO
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Duardo - marcaplayer@unidadeditorial.es
(Diseño Original Marca Player, diseño portadas, Guías, Responsable PC y Hardware)

EDICIÓN Y CIERRE
- David Navarro Blázquez (Edición)
- Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es* (Cierre)

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Directora de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Responsable de Producto: José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 Vizcaya: Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 Asturias/Cantabria: Pablo Fernández Galiano 94 231 98 73 Navarra/Rioja: Iñaki Fica 94 473 91 10 Aragón: Álvaro Cardemil 976 79 40 64 Galicia: José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 Castilla y León: Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 75 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25
28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: Elicia Martínez. Director de Nuevos Negocios: Pedro González Sánchez. Directora de Marketing: Carlos Astorqui. Jefe de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Producto: Emilia Salvador. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR
Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI FIPP

Editorial



BIENVENIDOS A LA MARCA PLAYER DEL FUTURO

ESTE ES UN NÚMERO MUY especial para Marca Player. Y no solo porque la Navidad, una vez que tengas este ejemplar en tus manos, esté a la vuelta de la esquina. Lo es también porque 2011 va a traer un montón de sorpresas para ti, y más aventuras para nosotros. En nuestro deseo por convertirnos en tus compañeros de viaje hemos querido embarcarnos hacia rutas inexploradas hasta ahora y por apostar por las cosas que ya nos 'dijiste' que te gustaban. Por ello, el día 7 de enero comienza la andadura de Marca Player FM, nuestro nuevo programa de radio para que tengas semanalmente toda la actualidad del mundo de los videojuegos con el equipo que creó Blade FM. José de la Fuente, Gemma Abasolo y el resto del gran equipo que forma Marca Player FM hará que te sientas protagonista todos los viernes desde las 23:30 hasta las 00:00.



› *David Sanz*
Director Marca Player

Pero aquí no acaba el asunto, ya que tras el exitazo que supuso el I Mercadillo Solidario de Videojuegos, cuyos beneficios íntegros se donaron a la Fundación Gomaespuma, regresamos con más ilusión que nunca, de la mano esta vez de Namaste, una ONG dedicada a ofrecer un hogar a niños huérfanos abandonados, así como promover el desarrollo comunitario. El objetivo de su proyecto es la implantación de una casa de acogida para niños y niñas en situación de orfandad o abandono familiar, de entre 0 y 16 años. Para ayudarles en su trabajo contamos con la ayuda de Marca Sports Café (Paseo de Recoletos 18, Madrid), donde se realizará el Mercadillo los días 15 y 16 de Enero, de 8:00 a 13:00 ambos días; y de todas las editoras presentes en nuestro país.

Pero sobre todo contamos contigo, para que por muy poco dinero puedas llevarte a casa un juego, una consola, un periférico... y que a la vez lleves esperanza a los niños y niñas de Nepal a los que Namaste ONG ayuda con su labor.

Desde Marca Player queremos dar las gracias, de parte de todo el equipo a todas las compañías que han donado juegos, merchandising, accesorios, hardware... ¡MUCHAS GRACIAS A TOD@S!

¡NOS VEMOS EL 15 Y 16 DE ENERO EN MARCA SPORTS CAFÉ!



¿TIENES PROBLEMAS PARA ENCONTRAR MARCA PLAYER EN LOS KIOSKOS DE TU CIUDAD, PUEBLO O PROVINCIA? ENVÍANOS UN MAIL A ***MARCAPLAYER@UNIDADEDITORIAL.ES*** Y DI SI LLEGA TARDE, O SI FALTAN DONDE QUIERES COMPRARLA. ¡QUEREMOS AYUDARTE!

Participa »
Entra en los sites de Marca Player.
¡Tu opinión cuenta!

facebook — Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter — www.twitter.com/marcaplayer

www.marcaplayer.com
marcaplayer@unidadeditorial.es

BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/

BLOG EL MUNDO PLAYER:
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/

Equipo 2011



Gustavo Maeso
COORDINADOR REDACCIÓN

"Papá Noel y Reyes, dos oportunidades únicas para exigir videojuegos nuevos".
ME GUSTA: Cataclysm, igual regreso a WoW...
ODIO: El mazapán.
JUEGO A: Fallout New Vegas.



Chema Antón
COORDINADOR REDACCIÓN

"Navidad, se acerca la temporada Singstar y WiiSports en familia. Arghhh"
ME GUSTA: Spector en Madrid.
ODIO: Que no bajen el precio de DS con 3DS para marzo.
JUEGO A: Epic Mickey.



Juan García "X"
REVIEWS & REPORTAJES

"En realidad la Navidad me importa un pimiento."
ME GUSTA: ¡F3, F3, F3!
ODIO: La sequía de juegos postnavideña.
JUEGO A: DJ Hero 2.



David Navarro
REVIEWS & REPORTAJES

"Pues a mí sí me gusta la Navidad... ¡Sosos!"
ME GUSTA: M. Effect 2 en PS3.
ODIO: Esperar hasta abril para ver Juego de Tronos.
JUEGO A: Pac Man C.E. DX.



Sol García
DISEÑO & MAQUETACIÓN

"¿Qué hace una chica como tú en un sitio como este?".
ME GUSTA: Los boletus con cualquier cosa (de comer).
ODIO: Los cutres de espíritu.
JUEGO: DK Country Returns.



Duardo
DISEÑO & REDACCIÓN

"¡Alguien puede necesitar mi armadura 262 de ICC!".
ME GUSTA: La BSO de WoW: Cataclysm.
ODIO: Los primeros en 85.
JUEGO A: Cataclysm.



Mario "Lobo"
REVIEWS & REPORTAJES



David Caballero
REVIEWS & REPORTAJES




Sara Borondo
REPORTAJES



Néstor Parrondo
REVIEWS & REPORTAJES



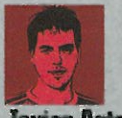
Angel Llamas
REVIEWS



Alejandro Peña
REVIEWS



Jaume Esteve
BLOG OFICIAL



Javier Artero
REVIEWS

CONTENIDOS

AVANCE EXCLUSIVO
DEAD SPACE 2

8 XCAST LLEVA UN MES CON PAÑALES PARA TRAERTE EL REPORTAJE MÁS EXCLUSIVO DEL JUEGO MÁS TERRORÍFICO DE LA GENERACIÓN

SECCIONES FIJAS

16 NOTICIAS
Marca Player FM, II Mercadillo Solidario de Videojuegos, Juegos educativos...

34 RETO HALO REACH
¡Gana muchos premios con Reach!

102 DESCARGAS
Alien Breed 3: Descent, Dead Nation, Chick Chick Boom...

104 TRUCOS
Convertimos lo difícil en fácil.

106 MÓVILES
Star Batallion, Championship Manager 2011, Rage HD...

108 HARDWARE
Todo tipo de aparatejos para tu gusto y disfrute.

110 COMUNIDADES
¡Busca la tuya!

118 GUÍA DE COMPRAS
¡Yo no soy tonto!

MMOPLAYER
TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE

26 Rift: PoT
Te avanzamos toda la información acerca de Rift: Planes of Telara, uno de los MMORPG más esperados de 2011.

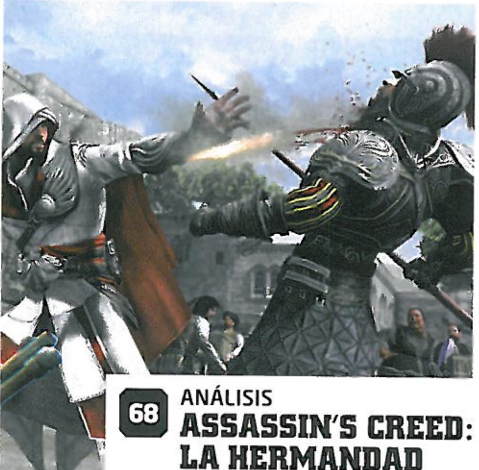




50 AVANCE
OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER



40 AVANCES
L. A. NOIRE

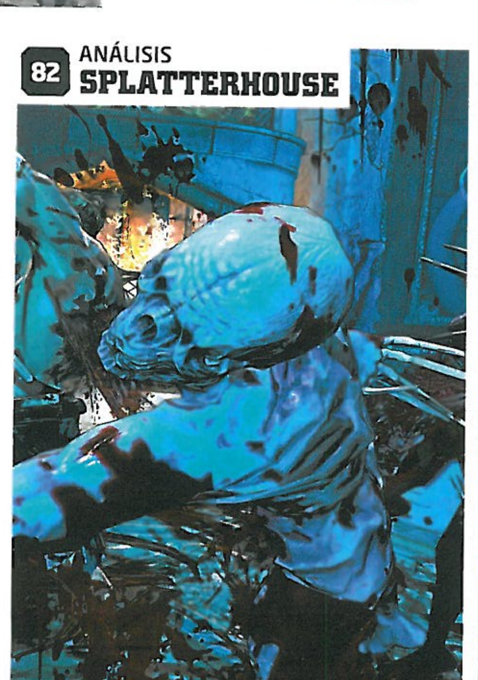


68 ANÁLISIS
ASSASSIN'S CREED: LA HERMANDAD



52 AVANCE
DRAGON AGE 2

82 ANÁLISIS
SPLATTERHOUSE





70 ANÁLISIS
EPIC MICKEY



80 ANÁLISIS
TWO WORLDS II



MARCA PLAYER Nº 28 ENERO 2011

EN PORTADA

8 Dead Space 2

REPORTAJES CENTRALES

30 Literatura y Videojuegos

AVANCES

40 L.A. Noire
44 DiRT 3
48 Test Drive Unlimited 2
50 Operation Flashpoint: Red River
52 Dragon Age 2
54 Need For Speed Shift 2: Unleashed
56 Inazuma Eleven
57 Lord of Arcana

ANÁLISIS

60 Gran Turismo 5
64 World of Warcraft: Cataclysm
68 Assassin's Creed: La Hermandad
70 Disney Epic Mickey
72 Donkey Kong Country Returns
74 Patrician IV: El Imperio de los Mares
76 Sonic Colours
78 Nail'd
80 Two Worlds II
82 Splatterhouse
84 Divinity II: The Dragon Knight Saga
85 NBA Jam
86 Michael Jackson: The Experience
87 U-Sing 2
88 Golden Sun: Oscuro Amenecer
89 Harry Potter y Las Reliquias de la Muerte, Parte 1
90 Apache: Air Assault
Y muchos más...

El infierno abre sus puertas

La pesadilla necromorfa no ha acabado. ¿Alguien pensaba que Isaac Clarke había terminado su tarea?

Soy Isaac Clarke y esta es mi historia. Nací en Estados Unidos en el año 2465. Hijo de un afamado diseñador de naves espaciales, mi vida ha estado de una manera u otra unida indefectiblemente a la religión de la unitología. Todo comenzó cuando mi padre partió a colonias fuera del planeta Tierra y quedé al cargo de mi madre Octavia, que ante la soledad se unió a la unitología. Esto ocurrió mientras estaba tratando de estudiar, pero el hecho de que mi madre cediera todos sus bienes a la iglesia no hizo más que frenar mis estudios. En ese punto es donde comienzo a odiar toda forma de religión.

Poco después conseguí entrar en una universidad menor y graduarme con honores en Ingeniería. Tras unos años de trabajo, las personas a mi cargo se dieron cuenta de que tenía un talento natural para desarrollar soluciones creativas a los problemas de ingeniería, por lo que mi ascenso en la Merchan Marines fue rápido. Por aquellos tiempos compartía casa y vida con Nicole Brennant, aunque sus ascensos la llevaron tan solo dos años después a la USG Ishimura. A partir de ahí el tiempo pasó, no sabría decir cuánto exactamente, pero recuerdo con claridad la llamada de socorro del Ishimura. Como uno de los cinco miembros de la nave de rescate USG Kellion, me ofrecí voluntario para acudir a dicha petición de auxilio.

Al llegar a aquella nave tuve que enfrentarme a incontables peligros, centenares de seres y salvar a la raza humana de una más que posible extinción. Los culpables, la maldita unitología. Una vez más se cruzaban en mi camino para hacerme la vida aún más difícil. Por el camino perdí (o al menos eso creo) a mi vieja novia y algo de estabilidad mental. Espero no haberme vuelto completamente loco por el camino.

El caso es que al iniciar mi viaje de vuelta, tras una horripilante visión, acabé perdiendo el conocimiento durante largo tiempo, hasta que un crucero espacial repleto de turistas tuvo a bien recogerme. En realidad no soy capaz de recordar con claridad todo lo que pasó en aquellos meses, los médicos decían que podía ser culpa de la gran cantidad de traumas que había tenido que soportar recientemente. Me llamaron demente y recurrieron a la amnesia como explicación a mis lagunas mentales. Fui incluso considerado peligroso, por lo que se me indujo a un coma profundo del que desperté hace bien poco.

Lo curioso de todo esto ha sido que al despertarme estaba otra vez equipado con un nuevo traje y herramientas similares a las que tuve en mi periplo por el Ishimura. Todo parece normal, pero a la vez no lo es. Mis sensaciones son las mismas de siempre, soy capaz de moverme y reaccionar »

Os mostramos en exclusiva y de 'voz' del propio Isaac Clarke nuestras primeras impresiones tras varias horas de juego con el título más esperado de comienzos de 2011.



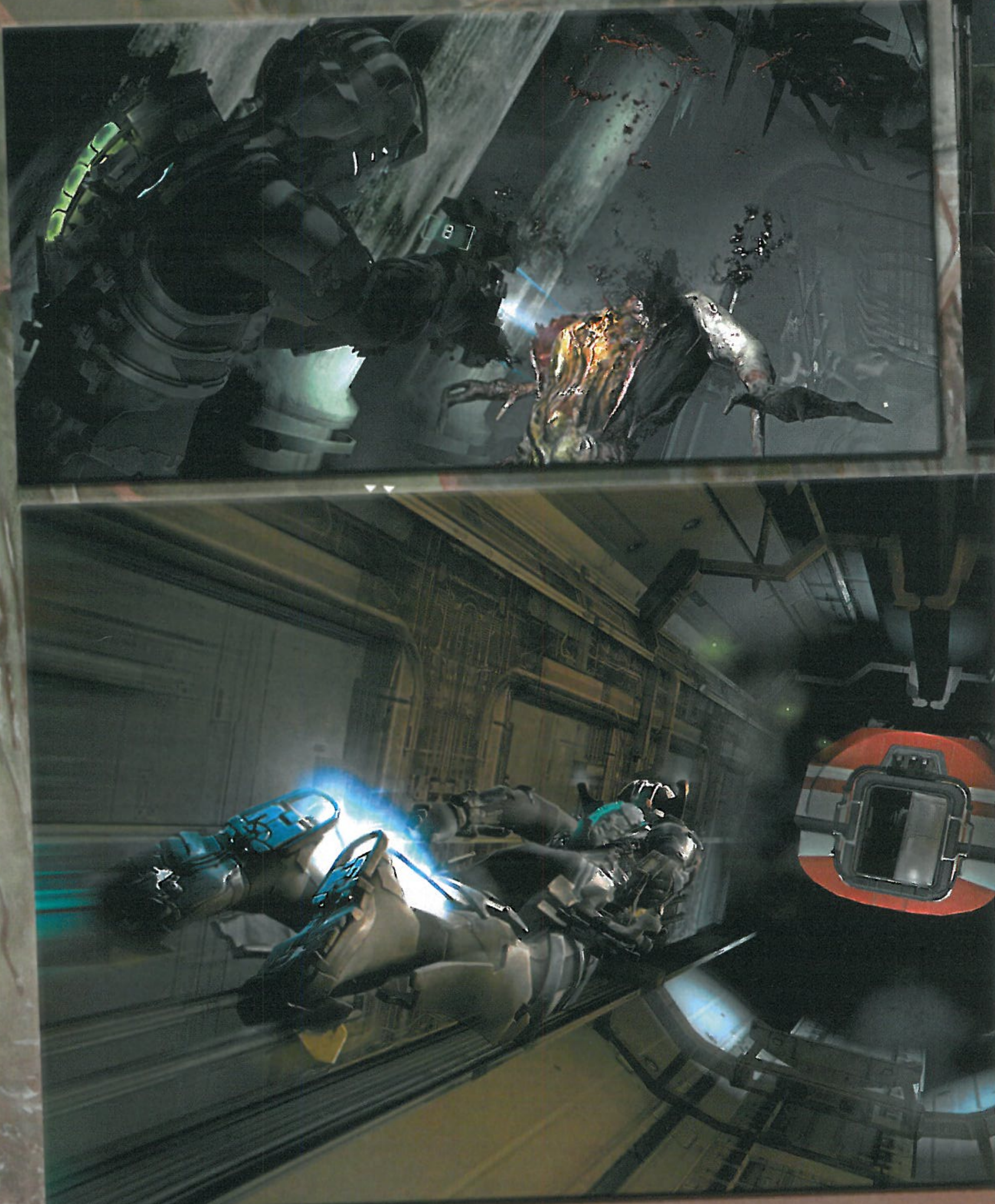
Por Juan 'Xcast'

EN PORTADA

Dead Space 2

DEAD SPACE

Un nuevo empujón hacia la perfección en el género de la acción y el terror



» tanto o más rápido que antes del coma, pero hay algo que falla. Algo no va bien. No me importa que, por alguna razón que desconozco, el gobierno me esté persiguiendo, lo importante es seguir adelante y descubrir la verdad de todo lo que me pasó.

Sin embargo, parece que voy a tener que aplazar este primer objetivo, ya que poco después de despertar he recibido, sentido, olido e incluso tocado la peor noticia que podía imaginar. Los necromorfos han vuelto. Parece imposible, ya que teóricamente estamos a millones de kilómetros del USG Ishimura. Es más, casi parece imposible que esté ocurriendo en Sprawl, una colonia humana situada en una luna de Titán, con varios cientos de miles de habitantes.

Ahora todo es distinto y a la vez igual. Por una parte están los malditos necromorfos, capaces de aparecer en cualquier momento y en casi cualquier forma. Es increíble que, a pesar de la distancia, los horrores deformes que tuve que derrotar vuelvan sin variar apenas. Sin embargo se han traído nuevos compañeros de juego. Pequeños seres con forma de infante y largas garras, monstruos de una pierna con ácido en lugar de sangre, criaturas capaces de moverse y esconderse como el mejor de los atletas humanos... Una verdadera pesadilla digna de los sueños del escritor más macabro.

Lo peor es que estos 'bichos' no son más que simples entretenimientos si los comparo con algunos de los grandes mutantes que se cruzarán en mi camino. Todos tendrán que caer, aunque esta vez parezcan mucho más inteligentes. Lo cierto es que, no entiendo como, se supone que destruí el marcador en mi primera aventura.

Pero no, no es momento de buscar explicaciones ni excusas. No importa. Esta vez va más allá de lo personal. Esta vez no estoy solo. Oigo los gritos de los habitantes de Sprawl, camino por sus habitaciones repletas de sangre y seres sin vida, soy testigo de su ejecución a manos de los necromorfos desde la distancia. Sin poder hacer nada... Tener que enfrentarse a horrores del espacio exterior en localizaciones 'humanas' es mucho más intenso y perturbador que hacerlo en una impersonal nave o en un asteroide perdido en mitad del espacio. Aquello podía haber sido una pesadilla fruto de la demencia que los doctores me han diagnosticado. Esto no hay manera de confundirlo con un mal sueño.

Lo cierto es que estoy seguro de que en esta ocasión voy a darme muchos más sustos y tendré que enfrentarme de una manera mucho más creativa a las situaciones que se planteen. Además de las mil y una herramientas que tendré a mi disposición, la mayor parte de ellas ya conocidas, vuelvo a tener a mi disposición el éxtasis (congelar »

Nuevas armas, enemigos, trajes, localizaciones... El terror se multiplica

Gravedad cero Ahora tendremos control total sobre los movimientos de Isaac Clarke en condiciones de gravedad cero. Nuevos movimientos que se traducen en nuevos retos que afrontar...

LA SAGA

Un universo polimórfico

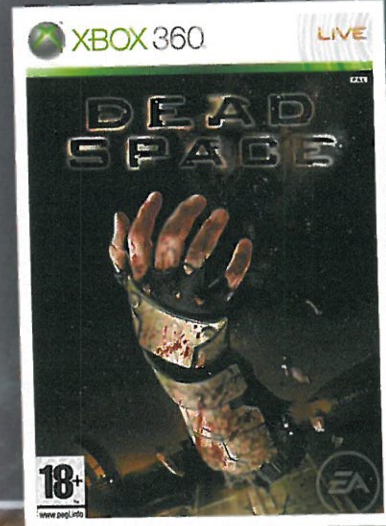
La historia de *Dead Space* consta de varias entregas en distintos formatos y cada nuevo lanzamiento de la franquicia no sigue una línea temporal continua. De esta manera, la primera entrega, lanzada en 2008, comienza con la llegada de Isaac Clarke al USG Ishimura. Allí, este ingeniero tendría que vérselas con incontables peligros y una plaga que amenazaba la continuidad del ser humano en el universo. Esta obra aclamada tanto por la crítica como por el público consiguió redefinir el concepto de survival horror de una manera definitiva.

La segunda obra que nos llegó sería la precuela del primer título, *Dead Space Extraction* para Wii. Un shooter sobre raíles en el que pudimos conocer de primera mano los sucesos acaecidos en el interior del USG Ishimura antes del gran desastre de los necromorfos. De este además se está realizando un remake en alta definición que acompañará a la edición de coleccionista de *Dead Space II* en su lanzamiento.

Si nos ceñimos al mundo de los videojuegos, el siguiente paso sería la precuela de *Dead Space II*, *Dead Space Ignition*. Un título descargable que toma la forma de cómic interactivo plagado de pequeños minijuegos. En este se explican parte de los hechos sucedidos antes de la gran explosión necromorfa en la localización que sirve como escenario para la segunda parte de la franquicia.

Sin embargo, este último título no es la precuela real del juego que nos ocupa, puesto que ese honor se debe a 'Dead Space Aftermath', una película de animación que se publicará un mes antes del lanzamiento de *Dead Space II*. De este modo, la llegada de Isaac Clarke a Sprawl se explicará mediante animación, de igual modo que ocurrió con el primer título de la franquicia al que precedió una film de similares características, 'Dead Space Perdición'.

Aparte de estas obras, también se puede disfrutar de este singular universo en papel. Primero *Dead Space* sirvió como precuela de 'Perdición' en 2008. Posteriormente se han lanzado dos libros, basados a su vez en la primera entrega: 'Mártir' y 'Salvage'.





▲▲ **Sin HUD** De nuevo no habrá marcadores en pantalla. Los distintos medidores y menús están integrados en el propio juego de una manera simplemente magistral.

objetos y enemigos) y la kinesis (mover objetos), ambos mejorados de tal manera que llegarán a convertirse en pieza clave para mi supervivencia. El mejor ejemplo es la potencia con la que ahora puedo lanzar objetos a los enemigos. Un arma más a tener en cuenta ante las incontables batallas que me esperan.

Lo que sí parece haber cambiado es la importancia de la materia gris en cada localización. Los enigmas son ahora más frecuentes y ocurrentes, todo un reto que me sirve para distraerme entre los intensos combates que tengo ante mi.

Aunque si voy a hablar de momentos de relax, me veo en la obligación de referirme a las zonas de gravedad cero. Estos puntos que recordaba con cierto disgusto al tener que comportarme como poco más que un saltinbanqui, pegando brincos de acá para allá ahora se han convertido en una delicia que merece la pena desgustar.

Es casi como en aquella antigua película, '2001 Odisea en el Espacio'. Flotar en el éter a mis anchas, pudiendo controlar los movimientos que hago con total libertad es una experiencia única. Si no fuera por los ventiladores girando, los mutantes que quieren probar mis carnes y por las naves del ejército que tratan de acabar conmigo sin yo saber porqué, sería algo incluso relajante.

Mientras grabo este pequeño diario estoy sometido al constante acoso de estas criaturas. El deterioro físico y moral que estoy sufriendo es más que obvio y las esperanzas de conseguir salir de este infierno son cada vez menores. Podría contaros ahora mismo las penurias por las que ya he tenido que pasar. Momentos como el paso por la estación de metro y el descarrilamiento del tren son casi una anécdota si los comparamos con el horror de vivir una invasión necromorfa en lugares que fácilmente podría considerar mi hogar. Estoy seguro de que me esperan un buen puñado de historias y giros argumentales. Después de lo que pasé solo sé que no puedo confiar ni siquiera en mi mismo. No sé que me esperará en la próxima esquina...

Lurker



UN MULTIJUGADOR DE PURO PÁNICO

EN PORTADA

Todos los secretos del modo multijugador de *Dead Space 2* al descubierto.

NECROMORFOS VS HUMANOS

Se trata de una de las novedades más interesantes del juego. En el modo multijugador dejamos de lado la cargada atmósfera de la aventura y nos ponemos en la piel de uno de los cuatro tipos de necromorfos disponibles (Pack, Spitter, Lurker y Puker) o nos enfundaremos el traje de un agente de seguridad del bando humano. Los mapas son tan sencillos como angustiantes. Una misión, tiempo límite para cumplirla y un sinfín de 'demonios'. La clave está en la colaboración entre los diferentes miembros del escuadrón de policía -humanos- o el grupo de monstruos -necromorfos-.

NECROMORFOS

Pack:
Se trata de una unidad terriblemente poderosa y rápida. A nuestros ojos aparecen como pequeños niños deformes con garras, y son tan letales que en muchas ocasiones, pueden acabar con unidades enteras sin que casi se den cuenta. La clave para usarlos como unidad es aprovechar su velocidad para ser los primeros en entrar en combate mientras los Lurker nos cubren desde una posición segura. Si, por el contrario, nos enfrentamos a ellos la clave es tener los ojos bien abiertos y sobre todo tener el dedo muy rápido cuando se nos echen encima, porque es imposible evitarlos.

Rango: **Melé**
Velocidad: **Alta**

Lurker:
A simple vista parecen un mojón de elefante con tentáculos pero son terriblemente peligrosos a larga distancia, ya que pueden disparar desde cualquier punto del mapa. Son capaces de trepar por las paredes y atacar desde zonas que ni se esperan. Eso sí, si eres humano lo mejor es que mires en todo momento hacia el techo y las paredes, ya que un oponente hábil atacará desde lugares inverosímiles con sus tentáculos. Su punto débil es que no es muy fuerte.

Rango: **Larga distancia**
Velocidad: **Media**

Spitter:
Se trata de grandes monstruos que expulsan ácido a media distancia para acabar con sus enemigos. Además pueden atacar en melé, ya que son muy corpulentos pero mucho más lentos a la hora de moverse. A nuestro entender son los menos decisivos en las batallas, pero son como Makelele, un seguro para apoyar los ataques y cubrir a los compañeros. Hacen muchísimo daño y son perfectos para parar una oleada humana en inferioridad numérica.

Rango: **Media distancia**
Velocidad: **Lenta**

Puker:
Un perturbador ser que expele vómitos ácidos y cuya sangre es cáustica de igual manera. Letales en corta distancia, no se caracterizan precisamente por su velocidad. Avanzando al calor del resto de la tropa pueden ser la clave para la victoria. Como humano hay que acabar con ellos desde lejos y escapar de su corrosiva baba como alma que lleva el diablo.

Rango: **Media/corta distancia**
Velocidad: **Lenta**

HUMANOS

En el caso de que seamos del bando humano solo debemos saber tres cosas: el manejo es similar al del modo Campaña, tendremos un arsenal finito de armas con las que defendernos y, por último, somos mucho más lentos que los necromorfos, por lo que hay que arrimar el hombro si no queréis veros comidos –literalmente– por la escoria galáctica. Eso sí, de cada uno que matemos conseguiremos posibles armas, munición. En cada mapa existirán puntos de control concretos según la misión que nos toque cumplir y que deberemos pasar en un tiempo límite. Sus armas son las del modo Campaña.





▲▲Ser uno con nuestros compañeros es la clave para la consecución de objetivos en el modo multijugador de Dead Space 2.



Una de las principales novedades de *Dead Space 2* es su intenso modo multijugador

La misma fórmula de *Dead Space* pero mejorada hasta el infinito

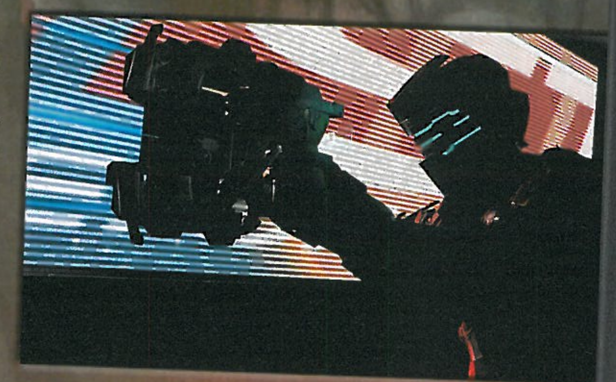
Terror en su máxima expresión

Relatos aparte, en ***Dead Space 2*** tendremos ante nosotros una intensa aventura que bebe directamente de lo vivido en la primera parte, tratando de potenciar todas las áreas en las que cojeaba la entrega primigenea. Tanto es así que tratará de mejorar incluso la sensación de agobio y terror que tan memorable hizo a *Dead Space*. Esto lo consigue a través de un apartado gráfico más detallado, un sistema de control refinado hasta el infinito y un ritmo de juego algo más ágil e intenso.

Nuevos monstruos, enfrentamientos y situaciones más épicas y capaces de llevarnos al límite, más sustos tras cada esquina y una ambientación tan trabajada como agobiante que nos traslada a una colonia humana repleta de personas que acaban siendo víctimas de los necromorfos.

Por supuesto, las mejoras son más que obvias y van desde una duración de la aventura que casi se dobla a un modo multijugador de lo más intenso que nos hará cooperar y ver el infierno de *Dead Space* de una manera completamente distinta a la historia en solitario.

Por lo demás, no hay demasiados cambios en la mecánica de juego, que nos obligará a cercenar los miembros de cuantos enemigos se pongan en nuestro camino con diversas herramientas mineras (pistola de estacas, pistola de plasma, rifle de pulsos, etc...), aunque en esta ocasión la diferenciación entre capítulos no está marcada por un hecho concreto (el viaje en monorraíl de la primera parte), sino que depende más de la narrativa del propio juego. Con esta simple jugada se ejemplifica la idea subyacente en ***Dead Space 2***, conseguir que el jugador se mantenga en guardia en todo momento. En este caso el que parpadea, muere. ■



Volveremos a vivir momentos de tensión extrema en los que la puntería será la clave para nuestra supervivencia. Recuerda, en el espacio nadie puede oír tus gritos.

EL TERROR

La clave del éxito de *Dead Space 2*

El miedo es divertido en los videojuegos. A veces los sustos vienen de manera obvia, como cuando somos perseguidos por hordas de nativos homicidas en *Resident Evil 5*. Otras veces no son tan naturales, por ejemplo cuando tu hermana pequeña desenchufa accidentalmente la PS3 después de haber estado jugando a *Final Fantasy XIII* durante cuatro horas sin salvar partida. *Ahora Dead Space 2* intenta subir el factor 'acongoje' no solo dejándonos desmembrar a terroríficas criaturas articulación por articulación, sino poniéndonos en escenarios suicidas y dejándonos sin previo aviso en busca de una solución rápida.

No importa su atmósfera perturbadora mientras exploramos una ciudad futurista repleta de monstruos, mutantes y cadáveres andantes. Los verdaderos miedos vienen del amplio rango de dilemas que encontramos y las opciones de salvar la vida a nuestra disposición. Ya sea cayendo a plomo a través del éter o viéndonoslas con hordas de enemigos que irrumpen por un conducto del aire, aquí los instintos de supervivencia son lo importante. Desde usar poderes telequinéticos para mover trozos de metal o cristales rotos contra los adversarios a romper una ventana para que la gravedad cero haga efecto. En muchas ocasiones quedaremos paralizados por la cantidad de opciones a nuestra disposición. Más rápido y visceral que su predecesor, el terror real aquí viene de saber cómo reaccionar cuando la muerte viene arrastrándose desde las sombras de un estrecho pasillo.

El ingenio importa tanto como las armas, son nuestros propios recursos como el secreto para sobrevivir a cada encuentro. Ese es el gran cambio, ya no es simplemente jugar como alguien armado hasta los dientes en situaciones en la que los enemigos se apilan ante nuestros ojos. Para el género del terror es una señal de madurez y progreso obligar a los jugadores a usar su materia gris tanto como sus reflejos. Solo recuerda no pararte a pensar demasiado. Puede ser la diferencia entre vivir y ser el juguete masticable de una criatura de grandes colmillos salida del más oscuro de los infiernos cosmológicos.





3,323,847
NIVELES Y SUMANDO*
7
www.pegi.info
LittleBIG Planet 2
EL MUNDO ENTERO ESTÁ CREANDO JUEGOS PARA TI.
Rio Carnival Dance-Off
creado por Wexfordian
Rogue Panda Rescue
creado por Jackofcourse
La rebelión de las fallas
creado por Vdoble23
~~69,99€~~
Reserva Little BIG Planet 2 y ahorra 20€*
BREAKING NEWS
VIVE MILLONES DE AVENTURAS EN LAS QUE DISFRUTARÁS DE INFINITOS JUEGOS DE PLATAFORMAS, CARRERAS, PUZZLES Y MUCHOS MÁS. CON LITTLE BIG PLANET 2
DESCUBRIRÁS QUE EL MUNDO ESTÁ LLENO DE COSAS QUE INSPIRAN NUEVOS JUEGOS. ¿QUÉ TE INSPIRARÁ A TI PARA CREAR EL TUYO?
EL JUEGO ES SÓLO EL PRINCIPIO LITTLEBIGPLANET.COM
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe



NUEVO JUEGO DE PIXEL TWISTED ANUNCIADO

Ms. Splosion Man será una secuela del excelente título lanzado para Xbox Live Arcade, *Splosion Man*, pero esta vez protagonizado por una mujer. Se espera que vea la luz para otoño de 2011.



SONY PRESENTA UNA TV CON PS2 INCORPORADA

El televisor Bravia KDL-22PX300, de 22 pulgadas y soporte para 720p, integrará en su base una PlayStation 2. Incorporará de serie un mando para la consola, cuatro puertos HDMI, tres USB y dos Ethernet.

DAMOS EL SALTO A RADIO MARCA

¡LLEGA MARCA PLAYER FM

Fichamos a los mejores comentaristas radiofónicos, especialistas en videojuegos, para traeros las últimas novedades de la industria. Os presentamos Marca Player FM.

Estáis de enhorabuena porque Marca Player dará próximamente el salto a las ondas herzianas con un programa propio, lleno de los mejores contenidos sobre videojuegos, que se emitirá todos los viernes a partir del próximo 7 de enero de 2011, de 23.30 a 0.00 horas en Radio Marca. Para ello contaremos con un equipo de lujo: el mismo del conocido podcast Blade FM.

Sus presentadores, liderados por José de la Fuente, abordarán la temática desde un punto de vista humorístico y, en la medida de lo posible, objetiva a la hora de criticar los títulos que caen en sus manos. A parte de sus respectivos análisis a los últimos juegos del mercado, mantendrán sus famosos debates y traerán cada semana a todos sus oyentes las mejores entrevistas con los profesionales más relevantes del sector; las últimas noticias de impacto, así como intentarán dar gran protagonismo a las opiniones, preguntas, o quejas de la comunidad, mediante la lectura en directo de la mayoría de los mensajes que se reciban a través de nuestro sitio en Facebook, Twitter, o a través de los correos electrónicos que nos enviéis ¡Por fin contaréis con una radio en la que vuestra opinión tendrá más trascendencia que nunca! ■

UN EQUIPO QUE DIO VIDA AL GRAN PROGRAMA **BLADE FM**

Este grupo de presentadores comenzó emitiendo todos los domingos en frecuencia modulada para la ciudad de Barcelona y sus alrededores, en una radio que antes se llamaba Blade 94,6 hasta el final de su tercera temporada. En el comienzo de su cuarta temporada cambió su nombre al actual con el que ha permanecido en su quinto y último año.

TODOS SERÉIS PROTAGONISTAS EN MARCA PLAYER FM

PARTICIPA
Entra en los sites de Marca Player...

facebook
Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter
www.twitter.com/marcaplayer

BLOGS:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/



De izquierda a derecha: Jose Manuel Artés, Toni Vecina, Isaac Viana, José de la Fuente, y en la revista, Gemma Abasolo.

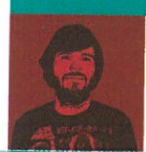


LANZAMIENTOS, HASTA ENERO, PARA XBOX LIVE

Microsoft ha detallado sus próximos lanzamientos para la campaña navideña: *A World of Keflings*, 22 de diciembre; *Raskulls*, 29 de diciembre; e *ilomilo* para el 5 de enero. Todos ellos a un precio de 800 Microsoft Points.

GAMELOFT ANUNCIA 'UN UNCHARTED' PARA IPAD

La nueva aventura digital, *Shadow Guardian*, programada para los dispositivos de Apple, nos pondrá a los mandos de Jason Cole, un buscador de Reliquias muy al estilo de *Uncharted*.



TODO INDIE

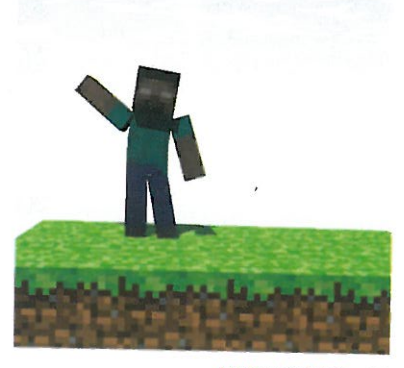
Jaume Esteve
Marca Player Directo

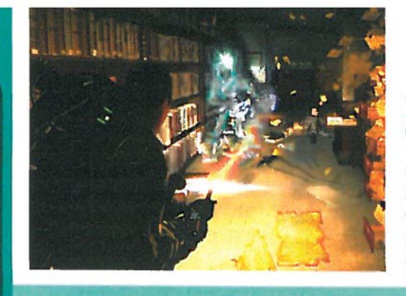
FRENTE A UNA INDUSTRIA SIN IDEAS

Nos quejamos de falta de originalidad en los videojuegos y aunque es un tópico que se viene escuchando desde hace ya bastantes años, no deja de ser una verdad que difícilmente se puede esconder. Ya no es una cuestión de echar un ojo a las franquicias y ver cuál ha sido la última entrega, solo con compararlo con el cine nos podemos hacer una idea de hasta qué punto se les ha ido de las manos a la industria con las continuaciones. Como siempre, el argumento más sencillo es hablar de falta de imaginación. Gran falacia. Hablemos mejor de riesgo mínimo y de maximización de beneficios. Que lo entendemos; en este negocio las compañías están para ganar dinero. Y si queremos originalidad, solo tenemos que girar la cabeza y mirar hacia otro sitio.

No hace falta buscar mucho. Un par de golpes con el pulgar en nuestro iPhone o iPad y tenemos acceso a la mayor cantera de originalidad del mercado. Compañías pequeñas que han hecho suya esa máxima de desarrollar un producto sencillo pero lo más adictivo posible. Más allá de pequeños estudios nos queda el desarrollo puramente amateur, aunque de aficionado tiene poco. Ahí tenemos a Markus Persson, se puso a escribir *Minecraft* en mayo de 2009 y ya ha enganchado a 500.000 personas. O Matt Rix, un tipo que en sus ratos libres se curró *Trainyard* para iPhone, juego recomendado de la App Store de octubre y que aún hoy sigue vendiendo 600 copias diarias.

Pero si nos tenemos que quitar el sombrero ante uno de los títulos que nos vienen, ese es *Gemini Rue*. El proyecto de Joshua Nuernberger, un estudiante de UCLA y que se ha embarcado en una aventura old-school de marcado aire neo-noir para PC, que es la comidilla de todos los círculos indies (y no tan indies).





LOS CAZAFANTASMAS TENDRÁN SU SECUELA

Con el título de *Sanctum of Slime*, aparecerá en la primavera de 2011 en formato descargable para PS3, Xbox 360 y PC. Está siendo desarrollada por Wanako Studios, creadores de *Assault Heroes 2*.

SSFIV DESVELA DOS NUEVOS LUCHADORES

Se sabía que Yun y Yang serían dos nuevas incorporaciones para la versión arcade del título. Un trailer reciente de esta edición revela ahora la aparición también de Evil Ryu y Oni Akuma.

TECNOLOGÍA FREEMOTION

KUNG-FU LIVE: AHORA TÚ ERES EL AVATAR

Gracias a esta nueva tecnología y a PlayStation Eye se abre una nueva etapa que te permitirá introducirte, literalmente, en el juego.

Aunque estén de moda en consolas como Wii o Xbox 360, ya no será necesario que nos creemos un 'alter ego' virtual (avatar) para sumergirnos dentro de un videojuego. FreeMotion es una tecnología patentada por Virtual Air Guitar Company Ltd. que ha hecho posible la creación de nuevos tipos de experiencias basadas en un seguimiento preciso de todo el cuerpo humano gracias a su sistema de captura de movimiento en tiempo real. La imagen del jugador puede ahora extraerse del fondo de su ubicación, sin importar lo que haya detrás, e introducirse tal cual dentro del mundo del juego usando cámaras web regulares.

Kung-Fu LIVE es el primer juego que utiliza esta tecnología. Desde nuestra propia habitación y mediante la cámara PlayStation Eye, el título nos transporta dentro del mundo del juego (un historia de cómic) retándonos a sobrevivir usando nuestros propios cuerpos y una variedad ilimitada de movimientos de artes marciales, de estilo libre y acrobáticos, sin ningún tipo de restricción. Puedes descargarlo ya en PSN a un precio de 13,99 euros. > *Por Alejandro Peña*

UNA IDEA SURGIDA TRAS UNA PATALETA





En un principio el estudio estuvo desarrollando durante varios años un título de 'Air Guitar' (movimiento basado en simular que tocas una guitarra sin tener nada en las manos), pero el crepúsculo de los simuladores musicales hizo que dicho juego fuera finalmente cancelado. Debido a esto, sus creadores se pusieron a trabajar seguidamente en un proyecto de Kung Fu que utilizara la misma tecnología "para dar rienda suelta a nuestras frustraciones" afirma Teemu Mäki-Patola, CEO de la compañía.

TOMB RAIDER

LARA CROFT VUELVE A SUS ORÍGENES

Square Enix ha anunciado recientemente el desarrollo de un nuevo *Tomb Raider* que supondrá el reinicio de la franquicia. En el juego conoceremos a una joven e inexperta Lara de 21 años que, tras sufrir un accidente de barco, tendrá que aprender a sobrevivir en una isla desconocida frente a las adversidades de la naturaleza e, incluso, frente a los propios humanos que la acompañen. El personaje podrá ahora moverse por un mundo más abierto, así lo dijo Darrel Carraguer, director de Crystal Dynamics. "Existía una ilusión de libertad porque el juego iba cargando zonas por las que más tarde pasarías, pero esto es absolutamente real. Literalmente podrás ir en cualquier dirección que veas y elegir tu camino hacia el final en vez de ser guiado constantemente", afirmó. Aún no se ha anunciado su fecha de salida, pero Square ha confirmado en su página web que veremos a Lara en Xbox 360, PlayStation 3 y PC.





CRÓNICAS DEL SUR

Txema Marín
Experto en videojuegos

EL SUEÑO DE ZEUS ERA UNA PSP CON FORMA DE TELÉFONO... ¿O AL REVÉS?

Llevamos mucho tiempo escuchando y leyendo muchísimos rumores en torno al PlayStation Phone -PSPhone- que, supuestamente, está preparando Sony para los próximos meses. Y digo supuestamente porque, a pesar de haberse filtrado numerosos vídeos y fotos donde se muestra con absoluta claridad y en funcionamiento, todavía la compañía no se ha pronunciado oficialmente al respecto.

Para quien no lo haya visto, PSPhone hereda el diseño directamente de PSPgo. Es decir, un frontal con la pantalla y algunos botones de control que se desliza y muestra los clásicos controles de Sony en lugar de un teclado QWERTY, como estamos acostumbrados a ver en cualquier smartphone (como el N97 o el Desire Z).

Su nombre en clave es Zeus Z1, y esconde unas características muy interesantes, a la altura de cualquier gran teléfono actual, con la particularidad de contar como sistema operativo con Android 2.3. Esta nueva versión lanzada por Google, y disponible pronto para decenas de teléfonos diferentes escondía en su código interno referencias a botones de control "a lo PlayStation". Un movimiento algo extraño que no nos puede dejar indiferentes.

¿Hacia dónde se dirige el mercado de las consolas portátiles? Es evidente que el concepto de un dispositivo concebido exclusivamente para jugar está muriendo. No hay más que ver cómo el iPod Touch les está comiendo terreno día a día a Nintendo DS y PSP. Hay quien dice que la PSP2 será la última consola portátil antes de la muerte de este sector, junto con la Nintendo 3DS. Después habrá que replantearse el futuro.

¿Y si resulta que reformar todo el catálogo de PSP para venderlo en el Android Market no es una idea tan loca? Lo que está claro es que el mercado va a cambiar muy pronto y el que mejor sepa adaptarse será quien se lleve el gato al agua.





30 % DE DTO.
EN TUS PEDIDOS POR INTERNET

FÁCIL, RÁPIDO ¡Y DELICIOSO!

haz tu pedido ya en **telepizza.es**

Válido en internet hasta el 31/01/11 para pizzas medianas y familiares de 3 o más ingredientes. No acumulable a otras ofertas.



KIRBY'S EPIC YARN YA TIENE FECHA

Anunciado en el pasado E3 de julio, el título aparecerá para la consola de sobremesa de Nintendo, Wii, el 25 de febrero en Europa.



ONLIVE TENDRÁ TARIFA PLANA

Por el precio de 9,99 dólares al mes, el sistema para jugar por 'streaming' contará con el servicio 'PlayPack' para acceder a sus títulos de forma regular.

PERSONAJE DESBLOQUEABLE PARA SUPER MEAT BOY

Con el nombre de Super Tofu Boy, el personaje es una parodia del propio Super Meat Boy, realizado por la asociación PETA (a favor de los animales), que se podrá desbloquear tecleando 'petaphile' en la pantalla de selección de personajes.

II MERCADILLO SOLIDARIO DE VIDEOJUEGOS

¡AYÚDANOS A CONSTRUIR UN HOGAR IDEAL PARA LOS NIÑOS!

Tras recaudar más de 7.500 euros para la Fundación Gomaespuma el pasado año, Namaste ONG recibirá esta vez la recaudación íntegra del II Mercadillo Solidario de Videojuegos. Gracias a tu colaboración, estaremos facilitando un hogar y una educación a muchos niños.

Marca Player os cita a todos a colaborar en nuestro Segundo Mercadillo Solidario de Videojuegos, que se celebrará los días 15 y 16 de enero de 2011 en el recién inaugurado Marca Sports Café de Madrid. El objetivo de la iniciativa, que ya cosechó un notable éxito en su primera edición, será poner a la venta más de 1.000 juegos, consolas y todo tipo de merchandising, cedido de forma altruista por la gran mayoría de las compañías del sector, para recaudar fondos que, en esta ocasión, serán íntegramente remitidos a la ONG Namaste *(www.namasteong.com)* dedicada a ofrecer un hogar a niños huérfanos abandonados en Nepal y promover servicios comunes: bilblioteca, comedor, enfermería, etc. ■

DÍAS 15 Y 16 DE ENERO 2011 DE 8:00 A 13:00 AMBOS DÍAS

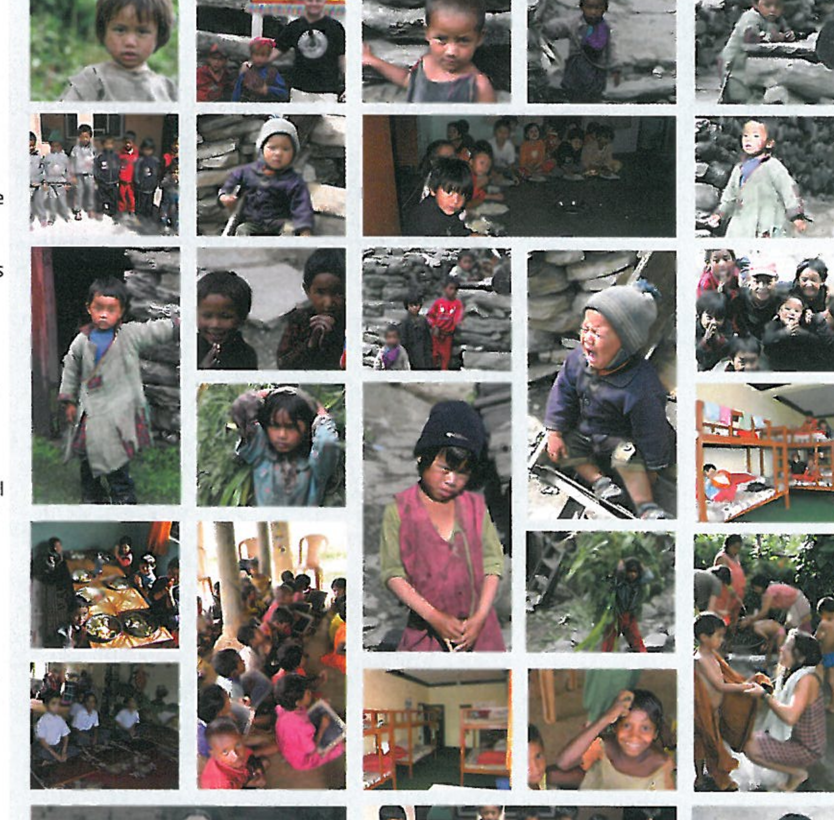


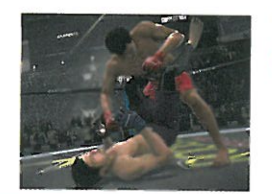
EN Pº RECOLETOS 18 (MADRID)

NAMASTE ONG: "SOLUCIONES LOCALES A PROBLEMAS LOCALES"

LOS OBJETIVOS DE NAMASTE:

- Proporcionar un cuidado tanto físico como emocional a los niños.
- Mejorar su calidad de vida.
- Promover programas educativos.
- Mejorar la implicación de la comunidad local en el cuidado de sus necesidades.
- Mejorar la calidad del cuidado de su salud y de su higiene personal.
- Asegurar que los programas están motivados y tienen capacidad para poder continuar por ellos sí solos.
- Proporcionar a los voluntarios experiencias edificantes para su desarrollo personal y ofrecerles la posibilidad de ayudar desinteresadamente.





EA CONFIRMA LA SALIDA DE MMA 2

Aún sin saber cuándo se lanzará, Jeff Ecker, productor del juego, así lo ha asegurado. La franquicia de lucha espera alcanzar poco a poco el número de ventas esperado.



ZYNGA PODRÍA ALCANZAR ESTE AÑO UNOS 400 MILLONES DE BENEFICIOS

Con tan solo tres años en el sector, la compañía ya tiene un valor estimado de más de 5.000 millones de dólares. Con unas ganacias estimadas el año pasado de 200 millones, este podrían duplicarlas. Estas mareantes cifras situan a la empresa como una de las que más rápido han crecido en la historia del videojuego.

TENDENCIAS

2011, EL AÑO DE LAS PORTÁTILES

Se acerca un periodo convulso en el ámbito de las consolas de bolsillo, ¡mejor que vayas ahorrando desde ya!

Menuda racha de gastos nos espera, queridos lectores. Mientras que las consolas de sobremesa se encuentran en plena guerra por la supremacía del control de movimientos, las portátiles viven un momento de intenso cambio en el que la actual generación, casi desfasada, comienza a dar paso a la siguiente (y alucinante) ola de videoconsolas de bolsillo. Así, con un 2010 en el que ya todo el pescado está vendido, las compañías ponen su ojo en el año venidero intentando superar la crisis post navideña a base de lanzamientos de nuevas plataformas y 'must-haves' en general. No obstante, si una compañía se nos viene a la cabeza a la hora de hablar de 2011 es Nintendo, cuyas ganancias pronto se verán obscenamente aumentadas gracias al lanzamiento de 3DS, así como de los títulos que le acompañarán en su lanzamiento, ¿A quién no le gustaría hacerse con el nuevo *Kid Icarus* el mismo día de su lanzamiento?

Por otro lado está Sony, cual irreductible aldea gala, los padres de PlayStation se empeñan en defender a capa y espada que PSP sigue viva a través de un 2011 plagado de lanzamientos de órdago. Así, Square-Enix ha confirmado que títulos como *The Third Birthday* o *Dissidia 012: Final Fantasy* llegarán durante la primavera que viene, todo ello sin dejar de hablar de PSP2, la cual comenzamos a vislumbrar a través de horribles imágenes en blanco y negro filtradas en la red y de la que se ha comentado en diversos medios que su potencia gráfica será "similar a la de los primeros juegos de PS3". Si a esto le sumamos el secreto a voces llamado PlayStation Phone y el auge de títulos de calidad destinados a dispositivos Apple y Android, estamos sin duda ante un periodo emocionante para aquellos a los que nos gusta jugar en todas partes. > *Por Ricardo Martínez Cantudo*



MIENTRAS TANTO, EN DS...

La llegada de 3DS no va a eclipsar el catálogo de su predecesora, es la intención de Nintendo. Durante los primeros meses de 2011, juegos como *Kingdom Hearts Re:Coded*, *DeBlob 2* o *Plants VS Zombies* seguirán revitalizando a una consola que, aunque lleve dando guerra desde el año 2004, le queda mucho, mucho que decir.

LA PORTÁTIL DE GPH COMIENZA A MOSTRAR SU VERDADERO POTENCIAL



Todos aquellos gamers de espíritu alternativo también disfrutarán de las novedades que llegarán a GPH Caanoo durante el 2011. Si bien la consola ha tenido un lanzamiento bastante apagado, poco a poco la comunidad que hizo grandes a máquinas como GP32 o GP2X comienza a florecer tras Caanoo. Así, los emuladores de prácticamente todas las consolas retro de renombre pueden ser descargados, además una gran cantidad de juegos y aplicaciones de desarrollo libre.





jmvmail@gmail.com

LOS TRES TIPOS DE ANUNCIOS NAVIDEÑOS QUE PUEDES VER ESTOS DÍAS.







TOP5

Muchas son las tías sexys que han dado vida al mundo del videojuego. Estas son cinco de las más atractivas:



1 TIFA LOCKHART

MORBO ORIENTAL

Nacida y crecida en Nibelheim al lado de Cloud Strife, forma parte de un triángulo amoroso con él y Aeris en *FFVII*. De largo cabello color moreno y ojos castaños claros, algunos grupos feministas dijeron que fue un llamativo sexual por el tamaño de sus senos.

2 SAMUS ARAN

LA HEROÍNA POTENTE

Protagonista principal de la saga *Metroid* y una de las primeras heroínas de los videojuegos. Su traje y sus posturas han sido acusadas de haberse rediseñado para un mayor atractivo masculino.



3 SHEVA ALOMAR

COMPAÑERA DE CHRIS

Diseñada como la actriz Michelle Van Der Water. Su físico es exuberante, es alta y de figura delgada; pelo moreno, ojos almendrados y piel oscura. Hace su primera y única aparición en *Resident Evil 5* y se dijo que fue creada para acallar los rumores de racismo del juego.

4 LARA CROFT

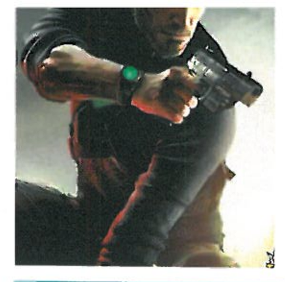
ETERNA JOVEN Y BELLA

Icono erótico del ocio electrónico. Aparte de su atractiva presencia física, es una mujer inteligente, sensata y luchadora, experta en tiro y capaz de moverse con una agilidad felina. Hay pocas como ella.

5 NARIKO

LA PELIRROJA CORREOSA

Protagonista y portadora de la *Heavenly Sword*, luchadora joven y fiera, sus curvas estilizadas y sugerentes ayudan en los saltos y movimientos acrobáticos que realiza.



UBISOFT YA DESARROLLA SPLINTER CELL 6

El estudio ahora encargado de su desarrollo está situado en Toronto según ha confirmado Jade Raymond, su responsable. El equipo a cargo de la nueva iteración de la franquicia alcanzará las 800 personas.



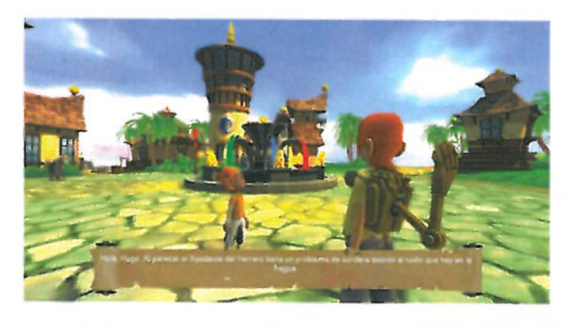
NUEVO SHOOTER FUTURISTA DE SEGA

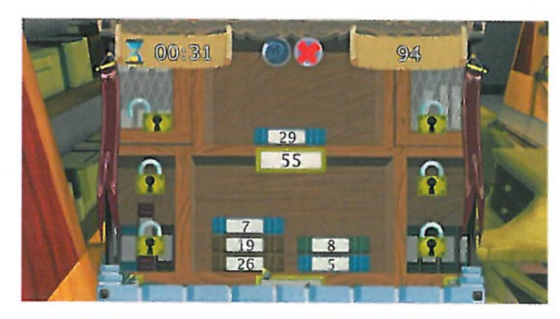
Con el título de *Binary Domain*, nos transportará a una contienda que tendrá lugar entre humanos y robots en la ciudad de Tokio en el año 2080.

NARABA WORLD

ESCUELA 2.0: JUGANDO ES FÁCIL APRENDER

Recientemente se ha presentado en Madrid *Naraba World*, la primera línea de videojuegos educativos desarrollada por la compañía española Micronet. El evento contó con la presencia, entre otros, del divulgador científico Eduardo Punset, quien explicó como "los niños que tienen ocasión de poder jugar con videojuegos aprenden más rápidamente que los que no juegan. Esto se debe, sobre todo, a la combinación de creatividad, diversión y contenido educativo de las nuevas plataformas de juegos que tienen un gran impacto en el proceso de aprendizaje, haciéndolo mucho más rápido y dinámico." Así mismo, Punset aseguró que "los videojuegos como este son efectivos porque consiguen algo que la educación y el software educativo tradicional no han logrado: llamar la atención". Los contenidos y metodologías de *Naraba World* han sido creados por un panel de expertos en educación y juegos que abanderan en España las metodologías pedagógicas del Game Based Learning (Aprendizaje Basado en el Juego) que ya está dando resultados muy positivos para el aprendizaje en países como Reino Unido. Dicha metodología promueve un cambio en el modelo de educación, muchas veces centrado en la tarea del profesor, hacia un nuevo modelo centrado en el niño. Esta nueva tendencia en el aprendizaje se ve reforzada por iniciativas como la Escuela 2.0, una medida que permitirá adaptar al siglo XXI los procesos de enseñanza y aprendizaje, eliminando las barreras de la brecha digital. El GBL se está extendiendo cada vez más en nuestro país, así lo puso de manifiesto en la presentación Ismail Ali Gago, Jefe de Área de Formación en Red del Ministerio de Educación: "el proyecto Escuela 2.0 empieza a ser ya un hecho en muchas Comunidades Autónomas. La mayoría de los profesores son conscientes de las grandes posibilidades que tienen las nuevas tecnologías como recurso didáctico y en estos momentos nos encontramos con la necesidad de contar con un fondo de contenidos digitales y materiales para todas las asignaturas del contenido curricular". *Naraba* recoge los principales contenidos educativos de la escuela pero haciendo disfrutar a los niños.





Apaga la consola

CINE YA EN TU SALA



TRON: LEGACY

Sam Flynn investiga la desaparición de su padre y se encuentra metido en el mismo mundo de programas violentos y juegos de lucha donde este ha estado viviendo. Padre e hijo se embarcarán en una aventura a vida o muerte a través de un cyber universo.

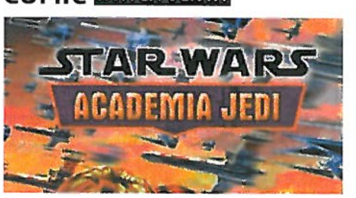
CINE 24 DE DICIEMBRE



LOS VIAJES DE GULLIVER

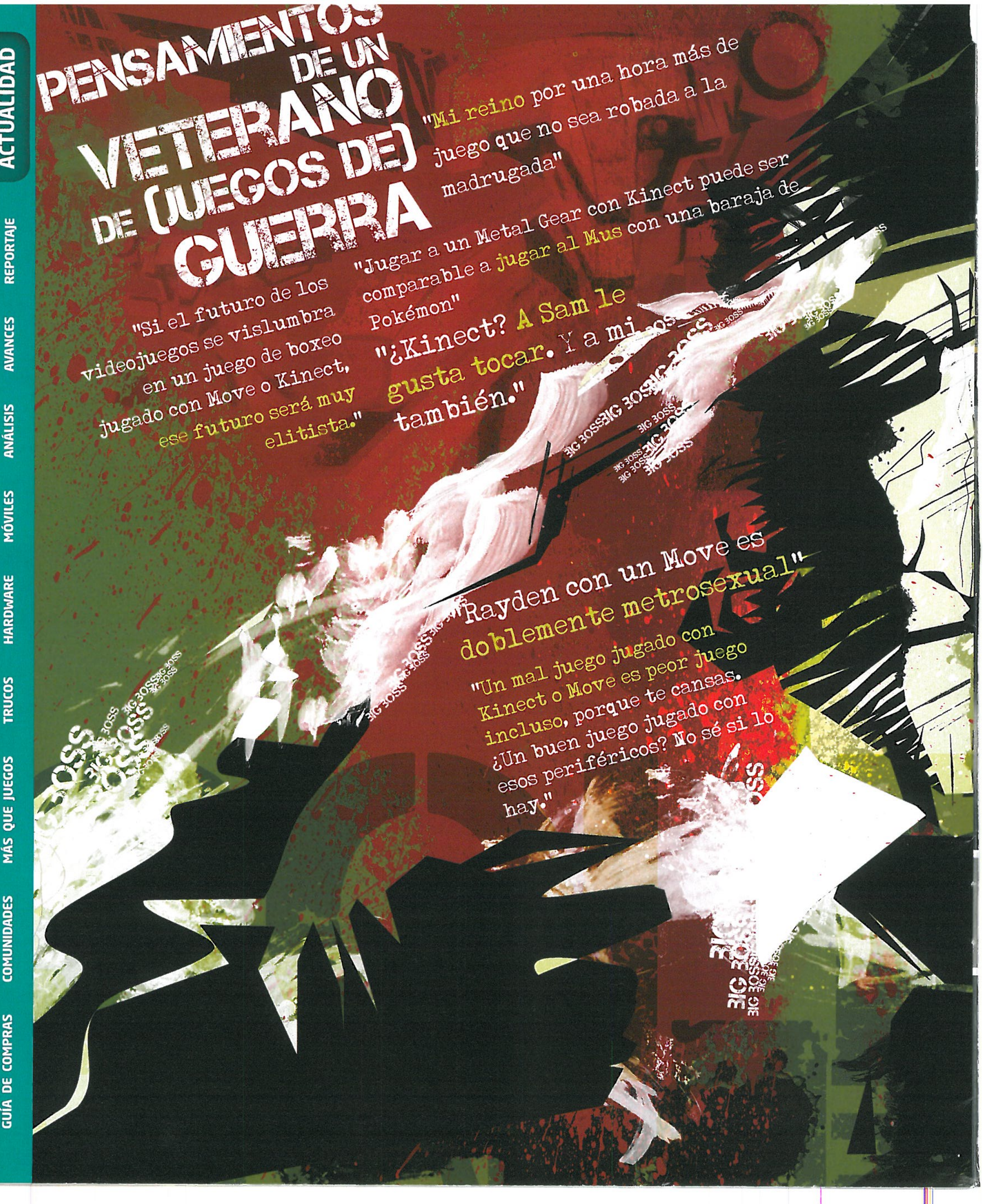
Lemuel Gulliver (Jack Black) viaja al Triángulo de las Bermudas donde una terrible tormenta le arrastra a una isla perdida habitada por personas diminutas, los Liliputienses. Allí tendrá que liderarlos hacia la victoria sobre la enemiga isla vecina.

CÓMIC YA A LA VENTA



SW: ACADEMIA JEDI

Ambientado ocho años después de la muerte del Emperador, Luke Skywalker tiene sobre sus hombros la dura carga de reestablecer la orden Jedi y para ello ha creado una escuela llamada Praxeum en el lejano planeta de Yavin IV.


ACTUALIDAD
REPORTAJE
AVANCES
ANÁLISIS
MÓVILES
HARDWARE
TRUCOS
MÁS QUE JUEGOS
COMUNIDADES
GUÍA DE COMPRAS
PENSAMIENTOS DE UN VETERANO DE (JUEGOS DE) GUERRA
"Mi reino por una hora más de juego que no sea robada a la madrugada"
"Jugar a un Metal Gear con Kinect puede ser comparable a jugar al Mus con una baraja de Pokémon"
"Si el futuro de los videojuegos se vislumbra en un juego de boxeo jugado con Move o Kinect, ese futuro será muy elitista."
"¿Kinect? A Sam le gusta tocar. Y a mí también."
"Rayden con un Move es doblemente metrosexual"
"Un mal juego jugado con Kinect o Move es peor juego incluso, porque te cansas. ¿Un buen juego jugado con esos periféricos? No sé si lo hay."
BIG BOSS

visitanos y descargate el poster
en alta resolucion en
akihabarablues.com



RIFT: PLANES OF TELARA

UN MUNDO EN GUERRA Y EN CONSTANTE CAMBIO

Coincidiendo con el pistoletazo de salida para su primera beta cerrada, los creadores de este prometedor MMORPG visitaron Madrid y nos contaron todos los detalles del fabuloso mundo de Telara.







Ya os habíamos hablado de *Rift* en alguna otra ocasión, pero ahora el juego es casi una realidad que podemos palpar con las yemas de los dedos. El pasado día 3 de diciembre comenzó la primera fase de beta cerrada de este MMORPG y, ese mismo día, Hal Hanlin y Chris Scmidt (Design Producer y PR Manager de Trion Worlds, respectivamente) visitaron Madrid para contarnos las bonanzas de este nuevo título que, seguro, sacudirá al género en 2011.

Con una apartado técnico impresionante, *Rift* es un MMORPG de corte fantástico medieval muy similar a otros títulos del mercado, pero con importantes novedades que lo harán único, o así lo aseguran sus creadores. El juego nos invita a vivir en el mundo de Telara, un mundo en guerra entre dos facciones, los Guardians y los Defiant, que se culpan mutuamente del gran mal que afecta a este fantástico mundo: los Rifts (portales interdimensionales que se abren constantemente por toda la geografía de Telara y que conectan con los otros cinco planos de la realidad). Cada vez que uno de estos portales se abre, las terribles criaturas de las otras dimensiones entran en Telara con la intención de conquistarla y arrasar con cualquier forma de vida.

La presencia de los Rift cambia contantemente el mundo persistente de Telara y, por lo tanto, afecta a la jugabilidad: nuevos escenarios, nuevas quest, nuevas criaturas, nuevos objetos... Si los jugadores no consiguen cerrar el Rift, los cambios pueden llegar a ser permanentes y destruir ciudades, mazmorras, etc. Esto se parece mucho a las misiones públicas de *Warhammer*, aunque aquí todo guerrero obtiene un botín proporcional a su esfuerzo.

Otro de los elementos más destacados del juego es su sistema de clases híbridas, que permiten mezclar, a nuestro antojo, las habilidades de todas ellas en nuestro personaje, con lo que se consiguen hasta 32 clases diferentes utilizando distintas combinaciones. Un juego muy serio del que os seguiremos informando.

ARGO, EL PRIMER MMORPG HÍBRIDO

Burda:ic ha lanzado la página oficial de *Argo*, un nuevo MMORPG que mezcla, a partes iguales, rol y estrategia en tiempo real. Pinta bien.
>http://argo. es.alaplaya.net

NFS WORLD YA HABLA ESPAÑOL

Electronic Arts ya ha lanzado la versión de su MMO de conducción, *Need For Speed World*, en castellano. Ya puedes correr gratis y en tu idioma.
>world.needforspeed.com

ATLÁNTICA ONLINE EN MARCHA

El pasado 23 de noviembre se lanzó, oficialmente y en su totalidad, *Atlantica Online*, el genial y gratuito MMORPG basado en turnos de Ndoors.
>es.atlantica.ndoorsgames.com



YA PUEDES VISITAR ISENGARD

Turbine ha anunciado la disponibilidad de la nueva expansión de *Lord of the Rings Online*, denominada *Rise of Isengard*.
>www.lotro.com

TENDRÁS QUE LUCHAR POR CERRAR LOS RIFT, O PORTALES, POR DONDE LLEGAN BESTIAS DE OTRA DIMENSIÓN

NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

ACTUALIZACIÓN DE ALLODS ONLINE

gPotato ha anunciado una gran actualización para *Allods online* para este mes de diciembre llamada *Volumen 3: The Fury of War*.

>*http://allods.gpotato.eu*



ACCIÓN FUTURISTA CON EARTHRISE

Masthead Studios ha lanzado la página oficial de Earthrise, un nuevo MMORPG de corte futurista con el aspecto de un genial shooter.

>*www.play-earthrise.com*



NUEVAS MASCOTAS PARA FLORENSIA

Florensia ha recibido una nueva actualización que le añade las nuevas 'Combat Pets' y mejoras para los navíos, entre otros muchos añadidos.

>*es.florensia-online.com*

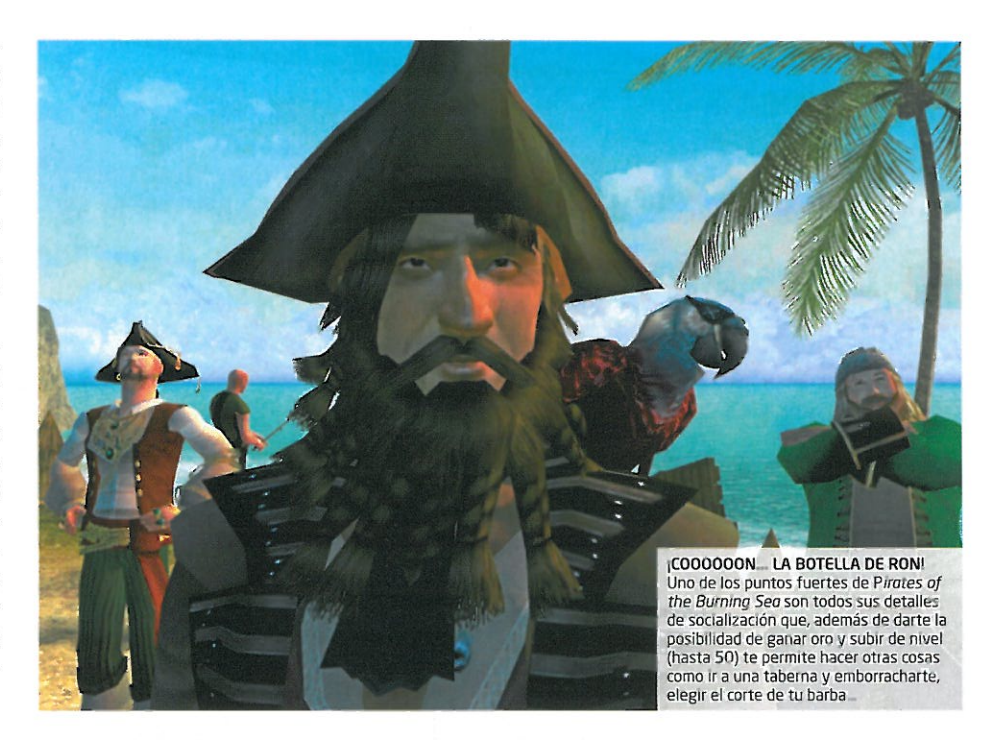
PIRATES OF THE BURNING SEA

LAS AVENTURAS DE PIRATAS NO TE CUESTAN NI UN DOBLÓN

El popular juego de rol online basado en las aventuras de piratas ha suprimido su sistema de suscripciones y ya está disponible en el formato free-to-play.

Este juego de piratas, ambientado en el Caribe del siglo XVIII, lleva triunfando por los mares de los juegos online desde el año 2008, con el tradicional sistema de suscripciones. Pero ahora, desde el pasado 29 de noviembre, sus desarrolladores de Fliying Lab decidieron suprimir los pagos y lanzar el juego en el popular sistema de free-to-play, es decir, por la patilla. Aunque, como siempre, hay opciones premium que pueden comprarse a golpe de tarjeta de crédito.

Por eso, os animamos a que probéis este profundo y entretenido MMORPG de piratas que combina un gran número de misiones 'a pie', donde se asemeja a los juegos de rol online que hayáis podido probar, con muchas otros momentos 'a bordo'. Esta opción nos permite pilotar nuestro barco pirata (con nuestra propia tripulación) hacia nuestros diferentes destinos y hasta protagonizar espectaculares batallas navales. Hay más de 4.000 misiones para completar y disponemos de un genial editor de personajes, con cuatro clases diferentes para elegir. Vive como un pirata sin necesidad de encontrar un tesoro escondido para pagarte el vicio. ■



¡COOOOOON... LA BOTELLA DE RON! Uno de los puntos fuertes de *Pirates of the Burning Sea* son todos sus detalles de socialización que, además de darte la posibilidad de ganar oro y subir de nivel (hasta 50) te permite hacer otras cosas como ir a una taberna y emborracharte, elegir el corte de tu barba...









LIBROS PARA JUGAR

La literatura y los videojuegos cada vez se entrecruzan más, ya sea reproduciendo la misma historia o ampliando los universos imaginarios. ***Por Sara Borondo***

El trasvase entre videojuegos y literatura no es nuevo ni original, pero sí está en auge. La obra de Tolkien ha inspirado buena parte del entretenimiento interactivo de ambientación fantástica medieval, igual que bastantes survival horror han inhalado el miedo creado por Lovecraft. Autores como Agatha Christie y Tom Clancy han sido llevados a las consolas y el PC en diversas ocasiones; y los libros basados en *World of Warcraft* y *Starcraft* son básicos para muchos seguidores de estos juegos. En España el ejemplo más destacado es *El Crimen de la Abadía*, basado en la novela 'El Nombre de la Rosa', de Umberto Eco, que ha sido llevado dos veces al PC, en 1982 y en 2008.

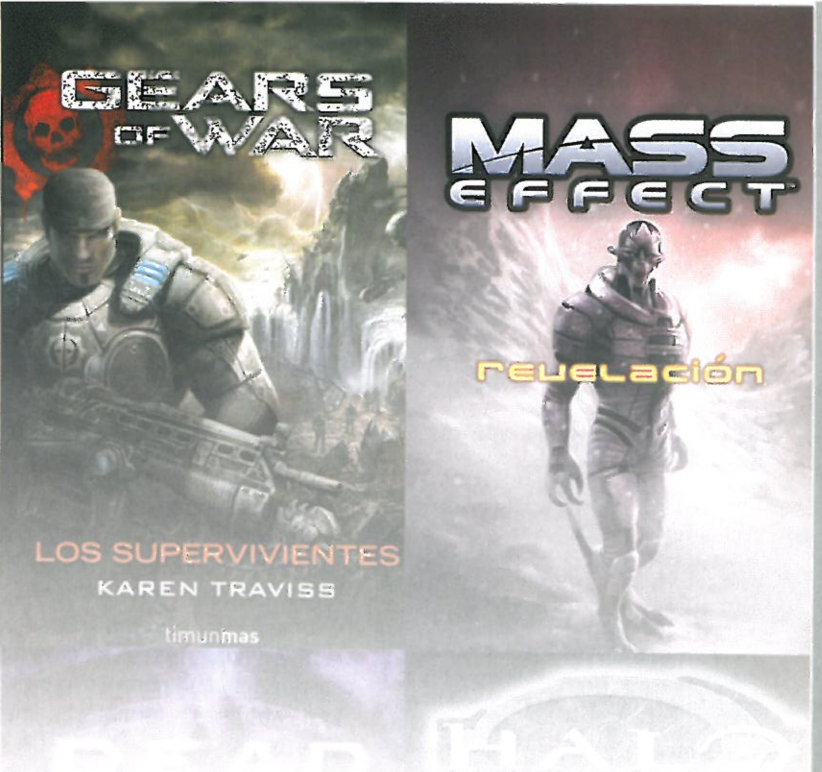
Los ingleses llaman "transmedia" a esta forma de narración que abarca distintos medios. *Uncharted* está a punto de dar el salto con la preparación de una película protagonizada por Mark Whalberg ('The Lovely Bones', 'Max Payne') y la publicación del libro 'Uncharted: The Fourth Labyrinth' que está escribiendo Christopher Golden ('Buffy La Cazavampiros').

José López Jara, director editorial de Timunmas –la editorial española con más títulos relacionados con videojuegos-, recuerda que directores de cine como Peter Jackson o Steven Spielberg están cada vez más interesados en el entretenimiento interactivo: "en lugar de hablar de novelas o películas, cada vez se habla más de contenidos, cosas que ofrecer a la gente para que disfrute en su tiempo libre, que se haga una película, luego un videojuego y después una novela".

Esta tendencia se refuerza con la contratación cada vez más habitual de guionistas prestigiosos para los videojuegos, que también suelen escribir el libro. Es el caso de *Homefront*, que narrará en juego y en papel la historia escrita por John Milius (quien colaboró con Francis Ford Coppola en el guión de 'Apocalypse Now') y, sobre todo, de Karen Travis, guionista de *Gears of War* y autora de varios cómics y cuatro libros sobre la serie, el último de ellos, 'Jacinto´s Remnant', aún no publicado en español.

Travis utiliza los distintos medios a su alcance para ampliar los horizontes de la lucha contra los locust. Para la escritora, "los distintos medios no solo pueden ser complementarios; son la mejor manera de explorar una franquicia. Cada uno enriquece la experiencia de una forma diferente. Los juegos, especialmente los shooters, pueden contarte mucho sobre la historia, pueden crear un mundo, pero necesitas que sea algo corto, describirlo de una forma casi impresionista. El trasfondo y





la profundidad, la motivación de los personajes, y toda la 'vida interior' se muestran mejor en las novelas. Cada medio te aporta algo que los demás no te dan. No tienes que jugar a todos los juegos, leer todos los libros y cómics para entender ese universo, pero lo disfrutas más si lo haces. Se interconectan".

En la misma línea de ampliar los mundos creados en otros medios se publicará para finales de enero 'Dead Space: Martir' (Timunmas), que explica los antecedentes del juego, y la novela 'Medal of Honor', que también servirá de precuela del juego de EA, escrita por el ex soldado Chris Ryan. Pero lo más habitual es que el libro siga la línea argumental iniciada en las consolas. Es el caso el año que viene de 'Homefront' o 'Crysis: Legion' (título que aún no se sabe si saldrá en España).

Curiosamente, una de las voces más críticas con este traspaso de medios contando la misma historia es el guionista de *Assassin´s Creed 2*, Jeffrey Yohalem. "Es difícil convertir un videojuego en un libro, porque cuando se ha hecho resulta muy aburrido", opina al preguntarle por el recién publicado 'Assassin´s Creed: Renaissance'. Y tampoco tiene buena opinión de los libros que no cuentan la misma historia que el juego: "En el caso de *Gears of War* funciona muy bien como videojuego porque la experiencia es muy interesante. Pero cuando la escribes tienes que describir todo. Un libro de 'Gears of War' está lleno de descripciones, porque no hay personajes que evolucionen, ya que en el juego no evolucionan, y tienes que estar mucho tiempo describiéndolos. Y eso es aburrido en un libro. En 'El Señor de los Anillos' la gente se saltaba todas las páginas y páginas que contaban lo bonito que era un ocaso. Para mantener el interés narrativo en una novela, debes tener un guión y la mayoría de los juegos no lo tiene; quizás *Assassin´s Creed* sea uno de los que mejor se puede convertir en libro, pero no tienes escritores buenos que lo hagan, porque estos quieren escribir sus propios libros, no una adaptación de un videojuego".

Si la extensión de un mundo de juego a un libro plantea ciertos problemas, la conversión de un libro a un videojuego tiene resultados mucho más irregulares. Si *The Witcher*, cimentado en los libros de Andrzej Sapkowski logró el beneplácito de la crítica y el público, *Dante´s Inferno*, basado en 'La Divina Comedia' de Dante, obtuvo críticas muy negativas. Yohalem explica que: "lo que me indigna es que se podía haber traducido a un videojuego de forma muy bonita si lo hubieran planteado tal como está en el libro, con niveles y enemigos diferentes en cada nivel; con el bosque de los suicidas en el que cuando rompes una rama el árbol chilla... es una descripción maravillosa y en el juego no está. En el juego los mismos enemigos sirven para todo. Y eso de coger a Dante como héroe, matando con la cruz... Para mí el personaje bueno hubiera sido Virgilio".

Según Yohalem, cuando los transmedia fallan es porque no se tiene en cuenta que son medios totalmente diferentes,

Libros basados en videojuegos

- 'Brothers in Arms: Autopista al Infierno', de John Antal (Marlow - Edhasa). Escrita por un coronel jubilado del ejército de EE.UU. Está inspirada en el juego de Ubisoft.
- 'La Ciudad Infernal', de Greg Keyes. Relata lo sucedido después de la historia de *The Elder Scrolls IV: Oblivion*.
- 'Assassin´s Creed: Renaissance': reproduce lo que sucede en *Assassin´s Creed 2* con Ezio Auditore.
- 'Dead Space: Martir'. Es una precuela del juego, y uno de los pocos survival horror transmedia.
- 'Homefront'. Narra lo sucedido en el juego, un shooter ambientado en el futuro más cercano en el que Estados Unidos es invadido por Corea del Norte.
- 'Medal of Honor: El Libro'. Escrito por Chris Ryan (formó parte de las SAS durante 10 años) y será una precuela al juego lanzado en octubre.
- 'Uncharted: The Fourth Labyrinth': de Editorial Del Rey. Saldrá en otoño de 2011, pero aún no se sabe si saldrá en España. El autor es Christopher Golden ('Buffy la Cazavampiros'). Narrará una historia diferente a la de los juegos en la que Nathan Drake busca el Laberinto del Minotauro.
- 'Fable : The Balverine Order', de Peter David, ya está a la venta. Aún no se sabe si saldrá en España. Narra una historia ambientada en el mundo creado por Peter Molyneux pero diferente al juego.
- 'Crysis: Legion'. Escrita por Peter Watts ('Starfish', 'Maelstrom'). No se sabe si saldrá publicado en España. La editorial Del Rey Books la editará coincidiendo con el lanzamiento del juego.

Videojuegos basados en libros

Últimos videojuegos basados en libros:
- *Dante´s Inferno*. Basado en el apartado del infierno de 'La Divina Comedia' de Dante.
- *The Witcher 2: Assassins of Kings*. Basado en el universo de la serie Geralt de Rivia, de Andrzej Sapkowski, aunque las aventuras son nuevas, a diferencia del primer título.
- *Metro 2033*. Mezcla de survival horror y FPS que toma como eje la historia narrada en el libro homónimo de Dmitry Glukhovsky.

Cuestión de género

No todos los géneros parecen igual de adecuados a la hora de dar el salto a otro medio. El rol es la gran estrella, como parecen mostrar títulos como *Dragon Age, Assassin's Creed* o *Mass Effect*. José López Jara, director editorial de Timun Mas, la editorial que cuenta con más títulos transmedia en su catálogo con gran diferencia, afirma de ese cambio de medio interactivo a libro o viceversa que "no hay tantas diferencias, el paso es natural".

Los shooters también parecen haber dado sin problemas el paso con *Halo* o *Gears of War*. López Jara apunta a que, en este género, los libros explican las motivaciones de los personajes al profundizar en la historia: "en los shooters el jugador está mucho tiempo dando tiros, pero no le explican nada de ese mundo ni por qué está disparando o a quién. Las novelas dan esta información, este contexto para el juego. Hemos visto que a la gente le interesan muchísimo estas novelas". Es lo que sucede con el próximo *Homefront*.

Otra cosa es el tercer género que ha optado por traspasar la frontera entre consolas y papel, el survival horror, que lo ha hecho tímidamente, con *Resident Evil*, que, para Timun Mas, funcionó en las ventas, aunque Capcom parece poco interesada en continuar con la experiencia. A finales de enero la editorial publicará 'Dead Space: Martir', que será una precuela explicando el origen de lo que encuentra el jugador al entrar en el juego. "Será la ocasión de ver si el terror funciona en la literatura transmedia o no", dice López Jara.

"tienes que pensar en cómo va a ser la historia interactivamente. En un juego, buena parte de la diversión proviene de jugarlo. Como tienes que mostrar las mecánicas de juego, no puedes plantear una historia muy compleja, tienes que reinventarla".

Quizás por eso las historias sobre *Gears of War* en diferentes medios convencen a los jugadores-lectores, pese a lo que afirma Yohalem. Travis argumenta que el enfoque es muy diferente según se trate de juego, libro o cómic: "escribir un juego no es lineal. Los jugadores pueden saltarse o no ver elementos importantes del guión. Es la forma más difícil de contar una historia. *Gears of War* es un thriller y se basa en la revelación progresiva de un misterio, así que toma un poco de trabajo llevarlo a cabo en un formato no lineal. Implica repetir la información de formas diferentes y en distintos lugares para asegurarte de que el jugador los va a conocer. Las novelas te meten en la cabeza del personaje como ningún otro medio puede hacerlo. Ves el mundo a través de los ojos del personaje, pero también ves lo que él no sabe. Y en los cómics puedo mostrar los pensamientos internos del personaje pero el lector también puede ver cosas externas que el protagonista no percibe y sin que haya ninguna intrusión del autor.

Más entusiasta del cruce de medios se muestra Dmitry Glukhovsky, escritor de Metro 2033, que se convirtió en videojuego hace unos meses, aunque él no estuvo involucrado en el desarrollo del título. En un encuentro en Facebook poco antes del lanzamiento del juego afirmó que "quería que el libro se convirtiera en multimedia. Vivimos en la era del cruce de medios, la web y la interactividad... ¿Por qué no puede tener un libro estas mismas características?". Siendo consecuente con estas palabras, el escritor ha abierto el proyecto Metro a otros autores para que amplíen el universo que ha creado de múltiples formas.

Según Glukhovsky, "los videojuegos son una herramienta muy poderosas para hacer que los libros y la lectura sean más populares. Te permiten echar un vistazo al mundo del libro y, si quieres saber algo más, te lo lees". No obstante, López Jara considera que es más fácil que un jugador se lea un libro a que un lector emprenda el viaje inverso "quizá porque el público que está en el libro es más adulto y le cuesta más dar el paso", apunta el editor de Timunmas.

¿Hasta dónde puede llegar esta unión entre videojuegos y literatura? Nintendo ya ha ofrecido "libros que se juegan" en *Hotel Dust* y *The Last Window*. López Jara sostiene que la digitalización de los libros puede indicar que en un futuro se puedan leer las novelas dentro del propio juego. "en *Mass Effect* compras cosas para decorar tu camarote y una de ellas, aunque no puedas leerlas, son las novelas. ¿Quién dice que más adelante no se puedan abrir y leerlas?" ■





LA ZOMBICIDA
=
“EL MEJOR MATA ZOMBIS DE LA HISTORIA”
J. Pipes
ESTO ES LO QUE HARÍA CHUCK
Observa a La Zombicida en acción en www.deadrising-2.com
XBOX 360
DEADRISING 2
18
www.pegi.info
CAPCOM
DEADRISING 2
18
www.pegi.info
XBOX LIVE
Únete a la resistencia en TAPEITORDIE.COM
CAPCOM
Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. DEAD RISING™ 2 ©CAPCOM CO., LTD. 2010 ALL RIGHTS RESERVED.
XBOX 360
Jump in.

Gran final Halo Reach

Demuestra que eres el que más sabe de HALO, participa en nuestro Reto de este mes y gana fantásticos premios. Si consigues proclamarte vencedor ¡ganarás el gran premio final!

Enviando 1 sólo SMS al 25900* con la palabra clave MP HALO y las letras de cada respuesta a todas las preguntas sin espacios. Ejemplo MP HALO ABCBC

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

Bases y política de protección de datos publicadas en www.marcaplayer.com

ENTRA EN JUEGO

1) Responde a las preguntas que ves en la página siguiente y envíalas por sms al 25900. Ejemplo MP HALO ABCBC

2) Si aciertas todas las preguntas de este mes entrarás en el sorteo de: 1 Edición legendaria, 5 juegos HALO Reach y 5 suscripciones Xbox LIVE 12 meses

3) Entre todos los participantes que hayan acertado las preguntas del mes de diciembre y estas del mes de enero, sortearemos:

1 CONSOLA HALO REACH EDICIÓN ESPECIAL
1 SUSCRIPCIÓN XBOX LIVE 12 MESES

Envía **MP HALO** respuestas correctas
(ejemplo: MP HALO **ABCBC)**
al **25900***
o
MP HALO ABCBC SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381



ESTA EDICIÓN ESPECIAL TRAERÁ dos controles inalámbricos, una copia del *Halo Reach*, un headset y una consola con dibujos del juego. Otro punto a tener en cuenta, es que trae un código para tener una armadura exclusiva en el modo campaña o multijugador, y un capítulo del Halo Legends.



CONTENIDO DE LA EDICIÓN incluye el juego en DVD, una armadura especial Élite disponible para el apartado multijugador, documentos y anotaciones de la creadora del programa Spartan, la Doctora Catherine Halsey, una pieza de unas 10 pulgadas que incluirá las figuras de todos los miembros protagonistas del Noble Team, los protagonistas de *Halo Reach*, y un tema de las unidades UNSC así como skins Spartans para el multijugador.



NUEVA ENTREGA DE LA saga del Jefe Maestro, cuyo argumento tiene lugar antes de los hechos ocurridos en *Halo: Combat Evolved*, el primer título de la saga de Bungie.

RETO HALO REACH

¿ERES EL QUE más sabe de *Halo*? Demuéstralo enviando un SMS con las respuestas correctas (ejemplo: ABCBC) al 25900 y entrarás en el sorteo de una Edición Legendaria de *Halo Reach*.



¿QUIEN ES EL COMPOSITOR DE LA BANDA SONORA DE HALO?

A) LIMP BIZKIT
B) MARTIN O´DONELL
C) JOHN WILLIAMS



¿DE QUÉ PLANETA ESCAPABA EL PILAR OF AUTUMN?

A) MARTE
B) HARVEST
C) REACH



¿QUIÉN ES AHORA LA COMPAÑÍA ENCARGADA DEL DESARROLLO DE LOS FUTUROS TÍTULOS DE LA FRANQUICIA?

A) BUNGIE
B) TURN 10 STUDIOS
C) 343 INDUSTRIES



¿QUIÉN ES LA PERSONA ENCARGADA DEL PROYECTO SPARTAN?

A) SARGENTO JOHNSON
B) TENIENTE REACH
C) DOCTORA HALSEY



¿QUÉ ESCRITOR SE HA ENCARGADO DE LA MAYORÍA DE NOVELAS DE HALO?

A) TOM FORD
B) ERIK NYLUND
C) PRESTON J. COLE

LLEGA LA GRAN FINAL DEL RETO DE HALO REACH. SI PARTICIPASTE EL MES PASADO, PUEDES SER EL GANADOR DE LA CONSOLA EDICIÓN ESPECIAL. SI NO, TIENES LA OPORTUNIDAD DE GANAR UN MONTÓN DE PREMIOS

EL BAZAR XBOX LIVE es un mercado virtual que permite a los usuarios comprar películas, tráilers de juegos, demos de juegos, series televisivas, juegos de la Xbox Original, imágenes de usuarios y temas para al Dashboard. El contenido se compra con Microsoft Points (dinero virtual), estos se pueden adquirir mediante una transacción de tarjeta de crédito, o con tarjetas de prepago que se adquieren en tiendas.



MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

Mondo Píxel: Las respuestas a todo excepto a por qué no se celebra el 70 aniversario de Bruce Lee con un juego a la altura de la leyenda.

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES



JOHN TONES
El responsable de todo esto

EL ROJO SANGRE SIENTA TAN BIEN

Francamente, estoy disfrutando de *Splatterhouse*, afirmación que para quienes sigan esta sección no debe suponer ninguna sorpresa: me entusiasman los juegos con ambientación terrorífica o violencia extrema. *Splatterhouse* tiene ambos, aparte de buen gusto a la hora de afrontar su naturaleza exploit con parodias, guiños a granel, homenajes al universo de HP Lovecraft y demás trucos de rigor.

Pero además, *Splatterhouse* tiene una saludable consciencia acerca de cuál es su motor: la sangre. La sangre, que empapa la pantalla con cada golpe y que fluye a exagerados borbotones de cada herida del antihéroe Rick, también sirve como moneda que se intercambia por combos de combate y que delimita las veces que se puede robar energía a los enemigos. La sangre se convierte así, aunque sea solo de forma estética y sin más trascendencia, en una especie de unidad mínima que hace funcionar al juego, en engranaje minúsculo que mueve la enorme maquinaria del título.

En el menú inicial, un bicho horrible es destrozado por el letal Rick, y un surtidor de sangre sale de su cuerpo, congelándose de forma espectacular en el aire y en caprichosas formas mientras el jugador se mueve por las opciones. Y aunque sea una mera decisión estética, Namco Bandai subraya así la consciencia de que habla el mismo idioma que *Splatterhouse*: el de la fascinación por la viscosa naturaleza de esa sustancia que a la vez nos repugna y nos da la vida.

ALGUNOS ESTILOS NO QUIEREN DESAPARECER

GÉNEROS MUERTOS... ¿Y BIEN MUERTOS?

L.A. Noire está sorprendiendo por su elevado nivel gráfico a quienes tienen la oportunidad de acercarse a él, pero aquí nos encanta que lo use... para resucitar géneros.

Cuando Rockstar me comentó que todo el juego iba a girar en torno a los interrogatorios, pensé que era una forma de hablar: la trama de *L.A. Noire* sería policial, supuse, pero la "investigación" la haría el juego. El jugador, como siempre, no tendría más que conducir a donde se le indicara o tirotear a quien correspondiera. Pero no: en efecto, dependiendo de la cantidad de datos que se saque de los interrogatorios, el juego (de estructura básicamente lineal, hasta ese punto el guión es importante y predeterminado) avanzará o no.

Lo esencial de *L.A. Noire* es que ese regreso a códigos que parecían olvidados, a los tiempos de las aventuras de investigación y diálogo, a apuntar pistas en una libreta y llevar un glosario de personajes, lo hace a través de la tecnología punta. La técnica de 'motion scan' que ha permitido una expresividad en los personajes no vista hasta ahora y que hace que las deducciones se basen en el lenguaje corporal y facial de los sospechosos es la que nos devuelve a los tiempos en los que no todo se solucionaba con plomo. Los miles de páginas escritas de guión y diálogos sirven para arropar esta tecnología y devolvernos un poco a los juegos de los noventa: cuando una conversación afilada o un sarcasmo a tiempo tenían más sentido que un tiro a bocajarro.

Nos vemos incapaces de predecir si *L.A. Noire* (y si el experimento, cuando esté acabado, funciona) supondrá un cambio en el paradigma de los juegos de moda, y volverán, aunque sea solamente de refilón, las aventuras gráficas y los títulos reposados y bien escritos.

Pensábamos que Nintendo DS y su pantalla táctil era un campo de pruebas perfecto para resucitar según qué géneros del pasado de esos que tanto nos gustan, pero no acertamos del todo. A ver si esta vez los deseos se cumplen. ■

FICCIÓN INTERACTIVA

NO TODOS LOS INDIES SON MODERNOS

En la zona indie, el pasado se venera. A los gráficos herederos de los 8 bits que propician las mecánicas de juego sencillas se une la activa escena de ficciones interactivas. Esta ilustración es del soberbio Everybody Dies: solo tienes que buscar "Interactive Fiction" en Google... y tener a mano el diccionario.



Los juegos más interesantes son remakes, descargables en 2D o directamente productos indie...

SERIE NEGRA
La ambientación y la clase de *L.A. Noire* son impecables. Otra conexión con lo mejor del pasado, donde la documentación sobre los escenarios era básica.

PAC-MAN CHAMP. EDT. DX

COMECOCOS NO PUEDE MORIR

Todos tenemos claro que Pac-Man es inmortal. Su diseño es hoy incluso más moderno de lo que lo era en 1980, y aunque sufrió la inevitable banalización de las secuelas indignas y las antropomorfizaciones chuscas de dibujos animados de sábado por la mañana, el juego original (y su primera secuela, *Ms. Pac-Man*) está blindado. Dicho de otro modo: jugarlo hoy es igual de divertido que hace treinta años. Esta versión *DX* del *Championship Edition* demuestra incluso más: la mecánica original de Pac-Man aún puede ser exprimida, creando juegos que respeten la esencia original, pero llevándola más allá gracias a las nuevas consolas.

JUEGOS HEXAGONALES

POR QUÉ ESTÁ BIEN NO SABERLO TODO

Me acobarda reconocer que hay dos géneros acerca de los que tengo conocimientos mínimos: los justos para salir del paso y mencionarlos tangencialmente cuando hay que hablar sobre ellos. Son los RPG, que me aburren, y los juegos de estrategia, que me atemorizan. Pero un artículo de Mondo Píxel 3 sobre este último género y alguna pregunta en mi formspring sobre *Civilization* me recuerdan que es una asignatura pendiente, pero no necesariamente eterna. Y pienso que está bien tener lagunas, porque eso indica que aún hay zonas por nadar.

¿A qué juego ahora?

A todo esto estoy jugando durante estos días. Un diaro videolúdico en formato telegráfico.



VANQUISH PS3

FRENESÍ A CÁMARA LENTA
Solo los creadores de Bayonetta podían proporcionarnos una descarga de adrenalina tan intensa y disparatada como esta aventura de tremendos supersoldados. Brillante.

BATMAN: TB & TB DS

BATMAN Y LOS SEGUNDONES
Basada en la soberbia serie de animación, un excitante plataformas de apariencia infantil, con Batman haciendo equipo con los secundarios DC más estrafalarios.



PAC-MAN CE DX PSN

PAC-MAN A TOPE
Ya, ya, hablo de él justo aquí al lado, pero no he jugado a otro descargable en todo el mes. El sistema de clasificaciones on-line me tiene completamente absorbido.

TRANTOR COMMODORE 64

Que no ha pasado a la historia, pero esta joya de Probe tiene todo lo que se debe pedir a un clásico: atmosférico, divertido, desafiante y con la dificultad justa.

ENDEAVOR PC

Exploración, gráficos retro deliciosos y diminutos, ambientación soberbia. Cuanto menos sepas, mejor. Juégalo en ***www.newgrounds.com/portal/view/555072***

MONDO VIEJUNO

¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!!

Lo clásico siempre es actual. Descubre por qué con nuestra sección mensual más conservadora.

POR JOHN TONES



8/16 BITS

CUANDO EL RETRO SE PONE RARO...

El juego que nos ocupa este mes, rejugado para la ocasión, ha vuelto a hacer que me pare a pensar un par de veces, mesándome los cabellos. ¿Qué loco concibe una idea como *The Sentinel*?

Esta era una sensación que sentíamos a menudo en las generaciones previas a la primera Playstation, antes del definitivo advenimiento de lo poligonal. Juegos mejores, peores, a menudo fallidos, a veces brillantes como *The Sentinel*, pero donde siempre había espacio para la sorpresa. Quizás lo que más echo de menos de los viejos tiempos, junto a la emoción en estado puro y sin adulterar por cinemáticas, es la percepción de que en cualquier momento, cualquier juego podía volverse loco. La sensación de que todo podía ser divertido todo el rato, sin rellenos ni excusas.

THE SENTINEL

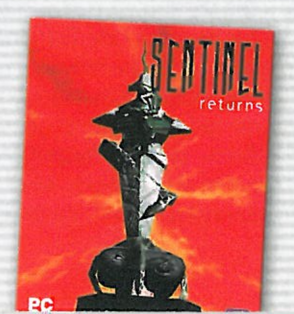
EL OJO QUE TÚ VES...

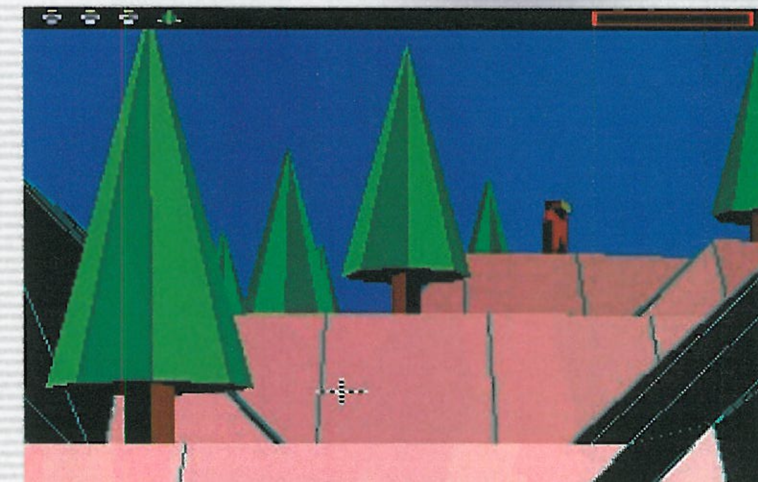
... no es ojo porque lo veas. Es ojo porque te ve. ¿Machado intuyó The Sentinel?



En cualquier caso, la cita del insigne poeta parece definir con precisión la mecánica de este insólito experimento de Geoff Crammond (creador de las seminales sagas de conducción *Stunt Car Racer* y *Grand Prix*) para Firebird en 1986 y descrito como un juego de "gestión de energía". A lo largo y ancho de nada menos que 10.000 solemnes mundos distintos (generados por los modestos microcomputadores de entonces de forma procedural), el jugador tiene que huir de la vigilante mirada del centinela teletransportándose poco a poco, absorbiendo energía de los árboles que le rodean y llegando a un punto más elevado que la torre del vigía.

Puro trabajo de ambientación, pero sin descuidar una mecánica de juego cerrada, precisa y que no deja sitio al azar. Los mundos de *The Sentinel*, con su casi constante monocromía y su silencio solo roto por los movimientos de la Némesis del héroe, lo convierten en uno de los juegos más inquietantes de los 8 bits. Para conseguir la sensación de 3D, Crammond decidió que el jugador no podría moverse, solo teletransportarse, y así reforzó la atmósfera opresiva y sin escapatoria de esta perturbadora obra maestra.





LOS ÁRBOLES TRIANGULARES SON importantes reservas de energía.





EL INICIO DE CADA nivel muestra un mapa con poca utilidad más allá de acongojar.

SENTINEL RETURNS

En 1998, para PC y Playstation, Psygnosis publicó una secuela. Crammond volvió a participar en el diseño y nada menos que John Carpenter compuso la BSO. Aunque esta vez el juego solo contaba con 651 mundos, la mecánica es similar (aunque algo más frenética) y la ambientación, si cabe, aún más inquietante.



Continue [y/n]

A tope con lo rancio. Lo mejor de lo más clásico.

MOLESKINES PAC-MAN
Ha llegado a nuestro país esta preciosa (y cara) edición limitada del famoso cuaderno, con ilustraciones y portadas relativas al clásico. Ya puedes hacerte con uno en la web de Moleskine: ***http://www.moleskine.com/es/***

TOWER OF HEAVEN
El juego ya tiene meses, pero su versión jugable desde navegador es una gozada: asciende al paraíso atravesando un infierno.
En ***www.newgrounds.com/portal/view/544332***







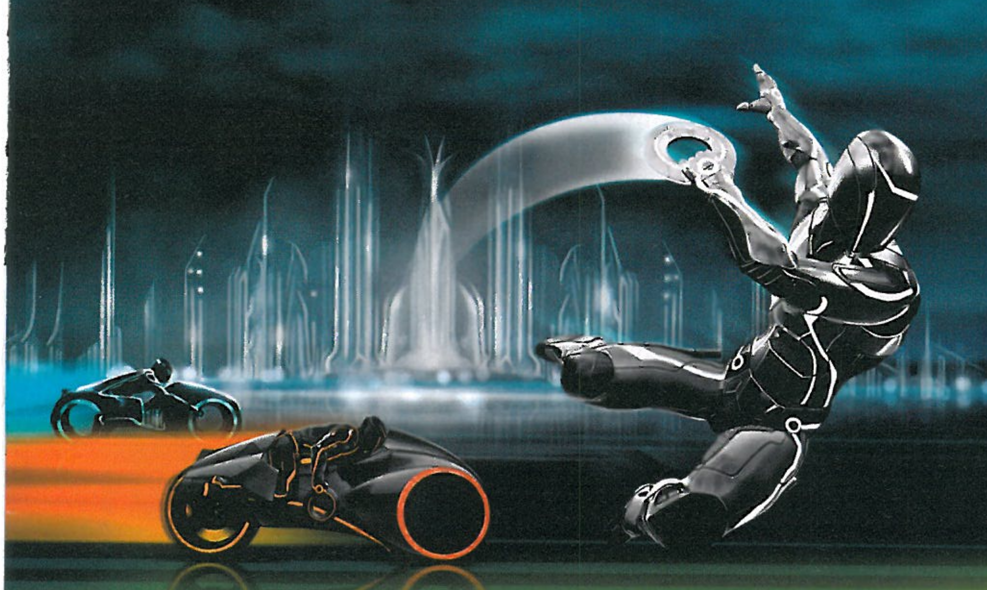
EVOLUTION

EL VIDEOJUEGO



EL JUEGO DEJA DE SER UN JUEGO

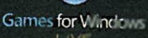
25.11.10



CONÉCTATE A UN VASTO MUNDO DIGITAL DE LA MANO DE ANON, UN PROTOTIPO CREADO PARA LUCHAR CONTRA UN PELIGROSO VIRUS. GRACIAS A SU DISCO DE ENERGÍA Y A SU MOTO DE LUZ PODRÁS RECORRER ESTE IMPREVISIBLE MUNDO ENFRENTÁNDOTE A SUS ENEMIGOS. PORQUE DENTRO DE TRON EL JUEGO DEJA DE SER UN JUEGO. Y AHORA PODRÁS ADENTRARTE EN EL FUTURO CON PLAYSTATION MOVE Y LA ASOMBROSA COMPATIBILIDAD CON EL 3D ESTEREOSCÓPICO. TAMBIÉN DISPONIBLE PARA PSP Y PC.



www.disney.es/tron











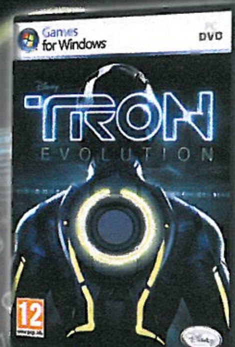


BSO A LA VENTA EL 07.12.10

PlayStation









> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen



44 DIRT 3



48 Test Drive Unlimited 2



50 Operation Flashpoint: Red River

52 Dragon Age 2

54 Need for Speed 2: Unleashed

56 Inazuma Eleven

57 Lord of Arcana

360 PS3 L. A. NOIRE




L. A. Noire

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Team Bondi**
Editora: **Rockstar**
Lanzamiento: **1ª mitad de 2011**
Jugadores: **1**
Online: **No**

EL JUEGO QUE LO CAMBIARÁ TODO PARA SIEMPRE

LO MEJOR DEL CINE NEGRO

El mundo del cine y el ocio interactivo se darán la mano en la historia de crímenes y detectives creada por Rockstar y el Team Bondi.

Hace meses esta revista tuvo el honor de ver en exclusiva *L.A. Noire*, la nueva maravilla de Rockstar (*GTA*) y Team Bondi (*The Getaway*) que llegará a Xbox 360 y PlayStation 3 antes del verano del año que viene. Cuando nos lo mostraron, todos los periodistas que estábamos frente al televisor nos quedamos boquiabiertos; no solo por el asombroso sistema de expresiones faciales capaz de reproducir actuaciones realistas, sino por la integración de las mismas en la jugabilidad.

En *L.A. Noire* nos meteremos en la piel del detective Cole Phelps (interpretado por Aaron Staton, de 'Mad Men') y tendremos que interrogar a los testigos de los crímenes teniendo que desentrañar la verdad subyacente en sus declaraciones. Lo haremos observando sus expresiones ya que, como os decimos, son tan detalladas que registran cualquier mínima mueca o respiración y serán precisamente estos elementos los que nos dirán si el personaje miente o dice la verdad. A veces, la declaración será tan sutil que nunca llegarás a saber con certeza si el testigo está diciendo la verdad. En otras ocasiones bastará con que no »



L.A. NOIRE ES SOBRESALIENTE ELEGANTE Y MUY ORIGINAL

» respondas y esperes; el testigo se pondrá nervioso y comenzará a cometer errores como mirar a los lados... Serán las evidencias de que miente y la única forma de avanzar en la investigación y progresar en el cuerpo de policía de Los Ángeles.

Phelps es un héroe de guerra, un hombre que sabe lo que significa sacrificarse por los demás y cuya integridad hace que brille con luz propia en una ciudad abrumada por la oscuridad, la avaricia y la corrupción. Una misión de *L.A. Noire* puede comenzar en la comisaría de policía con nuestro jefe dándonos los primeros detalles del caso, seguir en la escena del crimen, continuar en casa de algún sospechoso y finalizar con una impresionante persecución en coche o a pie o un tiroteo digno de las mejores películas de Hollywood.

Pasaremos de la acción a la investigación casi sin darnos cuenta, porque otra de las virtudes de este gran juego es que su inteligente diseño, fusionará las distintas escenas de la misma forma que ocurre en una película; todo, absolutamente todo, estará explicado desde el guión. Con lo poco que hemos podido jugar estamos bastante seguros de que *L.A. Noire* será el juego del año que viene; supone toda una revolución sin precedentes, y es que el Team Bondi ha querido ir un paso más allá, justificando de esta forma el largo tiempo que lleva en desarrollo el título. Cada detalle ha sido estudiado; cada objeto del interior de una casa puede observarse aunque no sea importante para avanzar en la historia (de hecho recuerda a *Shenmue*, debido a su profundidad); cada pieza de vestuario estará inspirada en el Hollywood de los años 40... *L.A. Noire* es, a día de hoy, un juego elegante y muy original. ■

Expresiones faciales únicas

LA CARA DEL FUTURO

La tecnología empleada en *L.A. Noire* se conoce como "MotionScan": permite escanear hasta el último detalle de la interpretación de un actor y trasladarlo al juego (habrá varios famosos además del protagonista como, por ejemplo, John Noble de la serie "Fringe"). Esto proporciona un nivel de verosimilitud y dramatismo nunca antes conseguidos en un videojuego. Después de esto seguro que las estrellas de cine querrán "actuar" en juegos.











DC UNIVERSE ONLINE

¡LA PRÓXIMA LEYENDA ERES TÚ!
¡ENTRA EN DC UNIVERSE™!
12 de enero de 2011

Entra en DC Universe™ y crea tu propio superhéroe o archivillano, haz uso de superpoderes únicos y únete a cientos de jugadores online. Lucha en las filas de los legendarios personajes en los icónicos escenarios de METROPOLIS y GOTHAM CITY, entre otros, disfrutando de un argumento trepidante mientras peleas por salvar -o dominar- el universo.

Suscríbete a DC UNIVERSE™ con las tarjetas prepago PSN de 20 ó 50 euros y olvídate de la tarjeta de crédito.

Descubre más en
DCUNIVERSEONLINE.COM

DISPONIBLE EN



PS3™
PlayStation 3





MÁS QUE UN 'TONY HAWK' CON COCHES DE RALLY

Los chicos de Codemasters son todo un ejemplo de como mantener una franquicia de conducción viva durante más de una década. Con cada entrega siguen creciendo para brindarnos una mayor jugabilidad, un mejor control y aún más sensación de realismo.

Con *Fórmula 1, GRID y DiRT* a sus espaldas Codemasters sigue a la vanguardia tecnológica y jugable en cuanto a lo que títulos de velocidad se refiere. Se trata de un equipo que ha pulido juego tras juego el control, la física, la IA y el apartado técnico de cada uno de sus proyectos.

La saga Colin McRae dio el salto a la nueva generación en 2007 con el nombre de *DiRT*, aclamado por crítica y público, lanzó dos años más tarde una acertadísima segunda parte, que mejoraba a su antecesor en todos los aspectos y que atrajo a un mayor número de seguidores a la franquicia, gracias sobre todo a una mayor accesibilidad al público, pues el primer *DiRT* iba sin duda más dirigido hacia los llamados jugadores 'hardcore'. Ahora Codemasters prepara el lanzamiento de la tercera entrega para este 2011.

La tercera parte se nos presenta ahora como un producto con mayor acento en las etapas de Rally convencionales, incluyendo la mayor variedad de coches disponibles nunca antes vista en un juego de este mismo estudio, y pretende aparecer ahora aún más realista, más técnicamente detallado y, por tanto, cuidado.

DiRT 3 supone la octava entrega de la franquicia (inicialmente denominada *Colin McRae Rally)* y ha sido desarrollado con la Plataforma Tecnológica EGO, la misma utilizada en el reciente lanzamiento de *Fórmula 1 2010*, la cual está considerada actualmente como el punto de referencia a seguir en los simuladores de conducción, tanto para la representación de los gráficos, los daños en los coches, como para el manejo de los vehículos.

Lo primero que ha realizado el estudio británico ha sido escuchar las repetidas peticiones y opiniones de los fans, decidiendo así que el modo carrera, basado en el evento estrella de la saga, el Rally,







DiRT 3

Género:
Conducción
Desarrolladora:
Codemasters Racing Studio
Editora:
Codemasters
Jugadores:
1-8
Online:
Sí

EL MISMO MOTOR GRÁFICO usado para F1 2010 será llevado aquí un paso más allá.



CONDUCIR BAJO LA NIEVE será un desafío para el piloto y la máquina.

PILOTOS CAMPEONES Y DESARROLLADORES HAN COLABORADO CONJUNTAMENTE PARA ALCANZAR UN MANEJO MÁS FIEL A LA REALIDAD



LAS ETAPAS DEL RALLY nos llevarán a todo tipo de parajes.



VISUALMENTE LA SERIE SIGUE creciendo.

represente ahora un 60% del contenido total del juego. Dispondremos de esta forma de un total de seis etapas cara a cara y de hasta 32 de Rally diferentes en parajes más dramáticos, inhóspitos y emocionantes que antes, y a la vez clásicos dentro de este mundillo. Las estepas nevadas de Noruega y Finlandia, la selva de Kenia y los bosques de Europa y EE.UU (Michigan), son algunas de las localizaciones escogidas para disputar las etapas.

Aparte de las nuevas localizaciones, otra de las mejoras obvias que la franquicia necesitaba para seguir creciendo era la inclusión de más coches, rutas y eventos de los presentados hasta la fecha en la serie. *DiRT 3* solventa este requerimiento ya que cuenta con más de 100 rutas en el juego, frente a las 41 de *DiRT 2*, a la vez que ofrece una gran selección de licencias de coches disponibles y la más amplia vista en un juego de Codemasters hasta la fecha.

Además del ya mencionado modo carrera, cuyo papel será ahora más protagonista, los demás modos de juego ya vistos en *DiRT 2* como Rally Cross, Trailblazer y las carreras cara a cara reaparecen una vez más y se suman a la que, sin duda, será la novedad que se llevará la mayor atención del título: Gymkhana.

Básicamente, esta recién incorpo- »

Un elección difícil

LA OFERTA DE COCHES JUGABLES SIGUE EN AUMENTO

Mini Cooper, Audi Quattro u otros modelos tan míticos del mundo Rally como el Lancia Stratos de los años 70, el RS2000, el Peugeot 205 de los 90, el mítico Toyota Celica de Carlos Sainz, el Lancia Delta Integrale o el Colin McRae Subaru 555. También habrá sitio, por supuesto, para los nuevos como el WRC Ford Fiesta, el 2010 WRC Ford Focus y el Citroen C4. El comportamiento en carretera de todos ellos se verá afectado ahora por la climatología y el terreno en el que nos encontremos. De esta forma el manejo de nuestro coche no será equitativo durante toda una etapa ya que, por ejemplo, a medida que se acumule nieve en la pista perderemos más fácilmente el control.

Modos multijugador

MEJOR SI ES EN COMPAÑÍA

Todos y cada uno de los modos de juego que se incluyen tienen su respectiva opción multijugador online para hasta 8 jugadores simultáneos. Incluso el nuevo modo Gymkhana dispondrá de una vertiente competitiva en la que podrás, además, comparar tus puntuaciones y tiempos o compartirlas con tus amigos. *DiRT 3* introducirá a todas sus demás disciplinas la capacidad de ser disfrutadas en una misma consola gracias a la inclusión de la pantalla dividida. Esto permitirá así a los jugadores competir entre sí en el mismo televisor. Todas las opciones se complementan también con los nuevos Modos Fiesta que aumentaran las horas de juego en compañía, pasándonos el mando de mano en mano para competir en la misma consola.

» rada disciplina consiste en completar una serie de trucos y maniobras arriesgadas en el menor tiempo posible: tales como girar alrededor de un poste y de la cabina de una excavadora, o derrapar debajo de trailers. De esta forma, nuestra habilidad al volante mejorará y será fundamental, ya que tendremos que rivalizar con los tiempos fijados por los otros competidores manejados por la computadora, o también, con los tiempos de nuestros amigos a través de Internet.

La primera impresión que nos llevamos jugándolo es que no será nada fácil. Es algo totalmente nuevo en un título de conducción y supondrá por tanto un gran desafío para el jugador. Hasta que al menos no llevemos una o dos horas practicando nos resultará complicado completar todas las pruebas que se nos piden .

Por otra parte, la nieve hará acto de aparición por primera vez en la serie *DiRT* llevando la dificultad y el realismo un paso más allá. El título cuenta con un sistema de partículas y físicas suficientemente avanzado para hacer que la nieve se acumule en la pista. Por ello, el manejo del coche se verá alterado mientras avanzamos, en función de lo compacta que se encuentre la nieve. Esto se traduce en unos efectos visuales y de rendimiento que no dejarán indiferente a nadie y que buscan aumentar notablemente la rejugabilidad, supondrá un reto para los jugadores ahora el dominar los cambios que se producen en la adherencia y la visibilidad, los mismos que se experimentan en la realidad al conducir en terrenos secos o bajo la lluvia en las diferentes etapas. A su vez, tendremos la posibilidad de disputar carreras en la oscuridad de la noche.

DiRT 3 pretende ser también el más accesible de la franquicia, para ello, incluirá un completo menú de ayudas, con opciones personalizables, para que hasta el más completo novato en juegos de conducción encuentre así una mano amiga que le ayude a tomar la más ajustada de las curvas. Los iniciados podrán mantener un interés y una diversión acorde a su nivel. No obstante, se incorporarán además diversos modos de dificultad para que también el jugador más curtido encuentre un desafío prolongado y excitante desactivando todas las ayudas, para experimentar así carreras basadas en la pura física. ■



SALTOS Y GIROS DE 360°, el nuevo modo Gymkhana llevará tu habilidad como piloto al límite.

GYMKHANA HARÁ LAS DELICIAS DE LOS AMANTES 'FREESTLYE' CON COCHES DE RALLY

Gymkhana

UN EVENTO DE ESTRENO EN CONSOLAS

Esta nueva modalidad de eventos 'freestyle', de conducción extrema, que ha sido abanderada por el californiano Ken Block, ha supuesto todo un fenómeno que cuenta ya con más de 15 millones de visitas en YouTube y que, por primera vez, será incorporado por un videojuego como modalidad jugable. Pronto recordará a más de uno a la ya mítica saga *Tony Hawk's* pues su mecánica es bastante similar. Situado en escenarios llenos de accesorios y especialmente creados para ello, los jugadores pondrán llevar al vehículo hasta su máxima capacidad, así como realizar las maniobras más complejas y arriesgadas nunca antes vistas.





ardistel
Feel the experience







PRO ELITE CONTROLLER
¡Siente la experiencia 360 en tu PS3!

HF1 CONTROLLER
Tecnología Bluetooth®



ONLINE ESSENTIALS

BLUETOOTH HEADSET

PISTOLA
PARA PSMOVE™
REAL
FUTURE
PEOPLE

MALETÍN OFICIAL PS36

MOCHILA OFICIAL PS34

PRODUCTO OFICIAL









Feel the experience

360 PS3 PC TEST DRIVE UNLIMITED 2

LOS SIMS SE VAN A LAS CARRERAS POR IBIZA

Carreras abiertas en entornos reales por islas paradisíacas y en compañía de centenares de amigos y competidores. ¿Para qué pedir más?

Una isla paradiisíaca completamente abierta a la exploración, montones de súper bólidos esperando en el garaje, decenas de carreras por correr y miles de opciones de juego a descubrir. Esa es la propuesta de *Test Drive Unlimited 2*, un intenso título de carreras que trata de ofrecernos lo que cualquiera de sus competidores, y mucho más.

Y es que es cierto que estamos ante un juego más de carreras en el que el objetivo final es ser más rápido y llegar antes a la línea de meta. Sin embargo este proyecto de Eden Studios trata de escarbar en las últimas tendencias jugables para ofrecernos algo novedoso y entretenido. Nos referimos, por ejemplo, a su intención de seguir con la tendencia de la primera parte, brindándonos la posibilidad de participar en un MMO de carreras, con jugadores de todas partes del mundo corriendo por las carreteras de las islas -que serán dos, Ibiza y Oahu, en Hawaii-.

Pero hay mucho más. Se ha querido permitir al jugador involucrarse de una manera mucho más activa en la evolución de la partida, incluyendo un hilo argumental que nos permitirá vivir en primera persona el ascenso a lo más alto de un simple aparcacoches de un hotel de lujo. En las carnes de este personaje podremos personalizar nuestro aspecto, las locali-



Tu avatar online

TUNEA TU PERSONAJE

El factor social de *Test Drive Unlimited 2* es muy importante para la mecánica del juego. Tanto es así que podremos comprar ropas, muebles, accesorios variados... Solo para poder lucirlos cuando juguemos con amigos. A esto hay que sumar las cuatro categorías en que tendremos que ir ascendiendo para seguir mejorando en el escalafón del juego: Competición, Social, Exploración y Colección. Cada una con sus propios retos y misiones.



A carretera abierta

TRAGANDO KILÓMETROS

Serán más de 3.000 kilómetros de pistas a nuestra disposición, si sumamos todas las rutas posibles. Las de Ibiza han sido reproducidas con total precisión gracias a fotografías por satélite y GPS. Oahu en cambio se ha modificado para mejorar la jugabilidad general del título.





Test Drive Unlimited 2

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Eden Studios**
Editora: **Namco-Bandai**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos



LOS INTERIORES ESTARÁN DE lo más detallado.



CATTERHAM TAMBIÉN HARÁ ACTO de aparición.

IBIZA ES EL NUEVO ESCENARIO QUE SE UNE A LA ISLA DE OAHU PARA ESTA SEGUNDA ENTREGA DE LA FRANQUICIA

zaciones en que vivamos, ganar dinero en distintos eventos para mejorar nuestros vehículos....Teniendo incluso que cuidar las relaciones sociales para poder seguir evolucionando en nuestra particular carrera profesional como piloto profesional.

Entre las nuevas mecánicas incluidas hay un sistema que nos permite ganar dinero mientras exploramos la isla, aumentando nuestros fondos a medida que hacemos derrapes, saltos o pasamos cerca de alguno de los coches que forman parte del tráfico. Este hecho contribuye a hacer más interesantes los paseos de una localización a otra, de modo que no haya ningún resquicio para el tedio.

Incluso se han tratado de pulir aspectos técnicos de todo tipo, en un intento de mejorar la presentación general del título. De esto dan fe detalles como la climatología dinámica, el ciclo día-noche o el modelo de daños dinámico que se ha aplicado en cada uno de los vehículos.

A este respecto, aunque no se ha confirmado la cifra oficial de estos, si hemos podido probar los todoterreno, una de las novedades de esta entrega. Por desgracia, las motos dejan de estar disponibles, por lo que los amantes de las dos ruedas sufrirán una pequeña decepción. Al menos los nombres de los modelos incluídos serán capaces de tapar algunas bocas: McLaren MP4-12C, Gumpert Apollo, Aston Martin One-77, Aston Martin DBS.... Incluso podremos encontrar simples utilitarios que nos veremos obligados a usar en las primeras horas de juego.

Sin embargo, no todo son luces brillantes en *Test Drive Unlimited 2*. Parece que esta continuación ha heredado algunos de los problemas de la entrega primigenia en cuanto al manejo de los coches. Aunque aún hay tiempo para solventar estos problemas, hemos de decir que las reacciones del coche sobre el asfalto y la física en general de los vehículos no está todo lo púlida que podría llegar a estar, a tenor de lo que hemos podido observar en sus competidores directos.



A pesar de esto, hemos de decir que estamos ante un prometedor proyecto que cuenta con una legión de fieles seguidores esperando nuevas y jugosas noticias de este proyecto. ■



UNA PROMETEDORA PROPUESTA QUE MEZCLA LAS OPCIONES SOCIALES Y LAS CARRERAS MÁS INTENSAS

ESTA GUERRA NO PUEDES GANARLA TÚ SOLO

Codemasters cimenta la siguiente entrega de su aclamada franquicia en la cooperación. Prometen mejoras en la IA, gráficos más realistas y mayor inmersión en la historia.



Codemasters sigue en su afán por representar lo más fielmente posible las experiencias que los soldados viven en los conflictos actuales. Desde sus inicios, la saga *Flashpoint* se ha desmarcado del resto por el realismo de su jugabilidad y por su libertad de acción. El nuevo capítulo, en la última fase de desarrollo, nos situará en una intervención militar imaginaria en el año 2013 y ubicada en el remoto país de Tayikistán, muy muy lejos de nuestros hogares.

Para el director creativo del juego, Sion Lenton, "la grandeza de Tayikistán es que visual y políticamente podría suceder allí. Ya han tenido conflictos con la frontera de China. Otro factor importante es que se parece bastante a Afganistán." Respecto a la ambientación espacio-temporal Sion Lenton nos aclara: "desde el principio no buscábamos representar una guerra en Afganistán, ni tampoco basarnos en una guerra actual. Siempre nos hemos establecido en una ficción futura, dos o tres años más adelante."

En esta ocasión, la infantería será la protagonista del juego, por lo que no podremos manejar helicópteros ni tanques, pero se está trabajando para pulir todos los detalles de los vehículos que sí serán manejables, por ejemplo 'humbvees' o 'jeeps'. Tendremos cuatro clases diferentes de soldado para elegir: fusilero, explo-





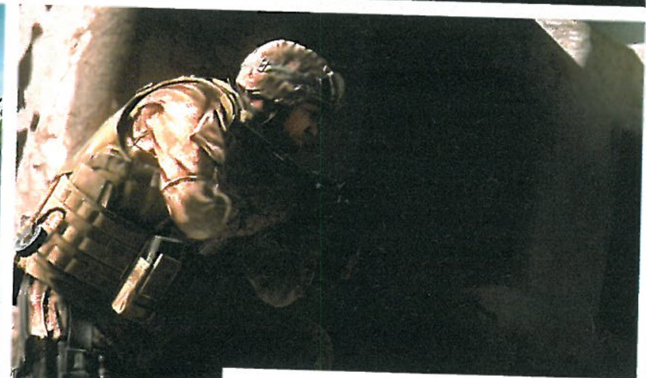


Operation Flashpoint: Red River

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Codemasters**
Editora: **Codemasters**
Lanzamiento: **2011**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**

LA HISTORIA SERÁ AHORA más 'inmersiva'. Los diálogos más coloquiales y realistas.





SE HA HECHO MAYOR hincapié en los combates a corta y media distancia.

rador, granadero y artillero automático. Cada una con sus fortalezas y debilidades bien marcadas. Antes de comenzar se nos dará la posibilidad de escoger el equipamiento de nuestra clase, así como de elegir los llamados 'b-mods' (modificaciones por entrenamiento). Este añadido se estrena en la franquicia y lo iremos desbloqueando para mejorar las diversas habilidades de nuestro soldado, aumentando así la rejugabilidad del título.

El modo multijugador, tan importante dentro de este género, cimentará su jugabilidad exclusivamente en la cooperación con hasta otros tres compañeros. De esta forma, podremos superar la campaña junto a nuestros amigos, en constante comunicación con ellos, experimentando así una mayor inmersión y sensación de realismo mientras jugamos.

Respecto a su predecesor, ***Red River*** lucirá unos modelados aún más realistas, con una iluminación a la altura de los tiempos que corren. También la inteligencia artificial ha experimentado un lavado de cara importante: ahora los miembros manejados por la IA se comportan de forma más inteligente, aún cuando no les veamos o les demos órdenes concretas. Las animaciones tendrán más recursos a emplear, por lo que podremos ver a nuestros compañeros de escuadra en retirada, huyendo, o agachando la cabeza mientras se cubren cuando son disparados. ■




Cuatro modos de combate en equipo

ELIGE TU ROL Y PRUEBA TU HABILIDAD

Además de poder disfrutar de la campaña junto a tres amigos, dispondremos de otros cuatro modos multijugador: 'Last Stand' nos ubica en una posición elevada en la que tendremos que aguantar oleadas de enemigos que, poco a poco, se irán acercando y haciendo más fuertes. 'Combat Sweep' será la modalidad de asalto a diversas posiciones enemigas. En 'Rolling Thunder' nuestro deber será escoltar un convoy aliado y, por último, 'CSAR' será el modo 'buscar y destruir'.






PC 360 PS3 DRAGON AGE 2

DE VUELTA AL MUNDO DE ESPADA Y BRUJERÍA

Bioware tiene ya casi está sacando del horno la secuela de una de las aventuras de rol más intensas de 2009. Esta vez incluso optimizado para los sistemas de sobremesa. Prepárate para volver a jugar al rol de uno de los mejores estudios de desarrollo en el género.

Casi por sorpresa el 2009 se convirtió en el año del dragón. No porque el horóscopo chino dijera que los nacidos en aquel año estarían amparados bajo la protección de este ser mitológico, sino por culpa de Bioware y *Dragon Age Origins*.

Se trataba de un título de rol basado en un universo imaginario que nos transportaba a una época en la que la espada siempre tenía la última palabra. La propuesta se encontraba a mitad de camino entre los cánones clásicos y la jugabilidad de *Mass Effect*. Por tanto, contando con dichos referentes, no había otra alternativa que considerarlo éxito instantáneo y el principio de una nueva franquicia.

No se ha hecho esperar demasiado la primera secuela de aquel título, ya que *Dragon Age 2* se encuentra ya en su fase final de desarrollo, listo para asaltar de nuevo las mejores plataformas de juego. Esta vez cuenta con una nueva arma en su arsenal, la optimización extrema de las versiones de consola hasta conseguir ponerlas a la altura de lo que podrá mostrar en PC.

Por supuesto, no se contenta únicamente con eso y tratará de ofrecer una experiencia de juego a la altura del original, sino mejor. Esto se manifiesta, por ejemplo, en su nuevo sistema de combate, mucho más activo y cercano a la experiencia que gusta en consolas. Esto

Modifica

SIN ORIGEN PERO CON DESTINO

En el primer juego de la saga podíamos seleccionar entre seis inicios diferentes que determinaban nuestra historia y la manera de afrontar el reto. En *Dragon Age 2* solo podremos encarnar a Hawke, aunque en esta ocasión se nos permitirá modificar sus habilidades, talentos e incluso la clase a la que pertenecerá.







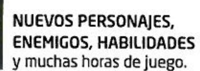






Dragon Age 2

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Bioware**
Editora: **Electronic Arts**
Lanzamiento: **11 de marzo**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos



NUEVOS PERSONAJES, ENEMIGOS, HABILIDADES y muchas horas de juego.







PERFECCIONA TODOS LOS ASPECTOS EN QUE COJEABA DRAGON AGE ORIGINS

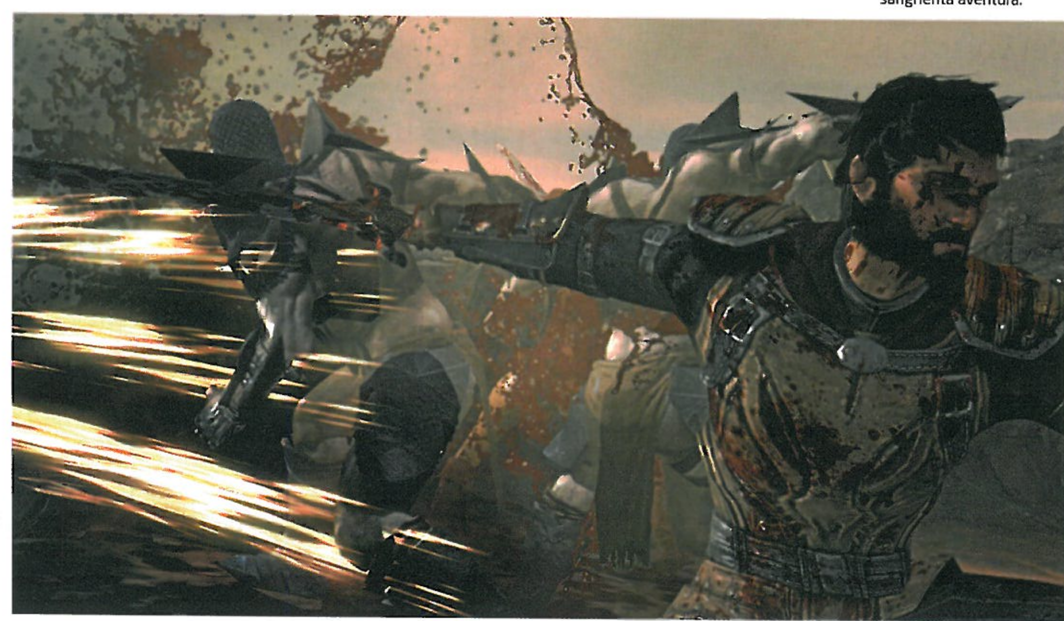
no quiere decir que pierda posibilidades, puesto que seguiremos pudiendo dar órdenes tácticas o tomar el control de nuestros compañeros. El lema que ha seguido Bioware a la hora de rediseñar este sistema es "piensa como un general, lucha como un espartano". También se ha mejorado el sistema conversacional, agrupando respuestas por su temática en función del tipo de contestación que demos. Así, las respuestas agresivas estarán unificadas, las sueves también por su lado,etc.

La historia que enmarcará a todo esto deja de lado los distintos orígenes del primer juego de la franquicia para colocarnos en la piel de un único personaje con una sóla línea argumental. Será Hawke, un joven que escapa de Lothering como un esclavo para acabar convirtiéndose en un guerrero del que dependerá el destino de Thedas. De esta manera, la mayor parte de los personajes serán nuevos, aunque el hecho de que la trama se desarrolle simultáneamente a la vista en *Origins* hará que encontremos puntos en común con la historia original.

Lo cierto es que los cambios para esta segunda entrega están siendo extensivos en casi todos sus apartados, siendo el gráfico el que menos modificaciones ha sufrido. Esto no significa que vayamos a estar ante un juego feo, ya que una vez más en consolas tendrá un aspecto muy mejorado, similar al de los ordenadores de sobremesa.

Podemos decir que ***Dragon Age 2*** es una prometedora secuela que como mínimo estará a la altura del original. ■

HAWKE SERÁ EL ÚNICO protagonista de esta sangrienta aventura.





360 PS3 PC NEED FOR SPEED SHIFT 2: UNLEASHED

EL ARCADE TRANSMUTA EN SIMULADOR

Need for Speed cambia una vez más de registro, dejando el arcade furioso de *Hot Pursuit* para retomar el gusto por la simulación en la continuación del aclamado *Shift*. Los puristas del mundo del volante y las cuatro ruedas están de enhorabuena.

Hay dos tipos de títulos de conducción, aquellos que tratan de divertir al jugador sin limitaciones físicas y aquellos que intentan además emular la realidad con un comportamiento y aspecto creíbles. En la línea intermedia entre estos dos extremos se había situado siempre *Need for Speed*. Sin embargo, hace ya algo más de un año Electronic Arts decidió apostar por la simulación con *NFS Shift*. El cambio funcionó hasta el punto de convertirse en una nueva saga dentro de la franquicia *Need for Speed*.

La propuesta era simple, ponernos en la piel de un piloto de carreras, en circuitos cerrados y con coches de competición reales. En esta secuela, se hace evolucionar esta idea hasta perfeccionarla al máximo.

En primer lugar, mejorando la vista interna, hasta ponernos dentro de la cabeza (ya no en el casco) del piloto. Este detalle cambia radicalmente la jugabilidad, consiguiendo que nos sumerjamos de lleno en cada carrera, con cada movimiento de la cabeza, cada mirada al vértice de una curva o cada sacudida tras un golpe. Todo ocurre tal y





LOS VEHÍCULOS ESTARÁN DIVIDIDOS en diversas categorías en función de la potencia de sus motores. Irán de coches de calle a prototipos o barquetas de competición.





Need for Speed Shift 2: Unleashed

Género: **Carreras**
Desarrolladora: **Slightly Mad Studios**
Editora: **Electronic Arts**
Lanzamiento: **2011**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**



MÁS DE UN CENTENAR de coches de carreras reales con todo lujo de detalles para seleccionar.

Sociabilizándonos

REVISITANDO EL AUTOLOG

Uno de los pilares del reciente *Need for Speed: Hot Pursuit* era el Autolog. Un sistema de juego online que trataba de ser el 'facebook' de los títulos de carreras, permitiéndonos interactuar con nuestros amigos incluso cuando no están conectados. ***Shift 2: Unleashed*** toma prestada esta idea y también incorporará este sistema, que nos permitirá comparar tiempos, ver progresos de amigos, competir online, recibir sugerencias de pruebas, compartir imágenes y vídeos... Y todo ello sin coste añadido.



como si nosotros fuéramos los que pilotáramos cada vehículo, con una fidelidad casi total en cuanto a comportamiento de vehículos y situaciones de carrera.

Tanto es así que Slightly Mad Studios está tratando de incluir el modelo físico más detallado de la historia de los videojuegos, afectando esto a todo el sistema de conducción. Desde los derrapes a los choques lucirán mejor que nunca, sin que el apartado gráfico se resienta lo más mínimo.

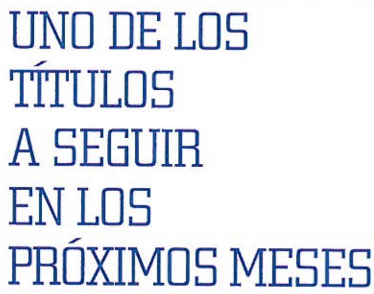
Esto último precisamente lo hemos podido comprobar con los nuevos circuitos, que permiten climatología dinámica y distintos momentos de carrera, siendo posible incluso la nocturna. Por supuesto, con una estabilidad total en cuanto a la tasa de imágenes por segundo.

Este afán por 'clavar' la realidad prosigue con los vehículos incluidos, de 100 a 130, tratados todos con sumo mimo y cuidado. Sus cifras no resultan tan espectaculares como las de otros simuladores (*Forza 3* o *GT 5*), pero esa tampoco es la guerra de ***Shift 2: Unleashed.*** Donde de verdad tiene mucho que decir es en la representación de la carrera y el comportamiento de los coches, en la inmersión de los jugadores en cada prueba y en la fidelidad a un modelo de conducción realista.

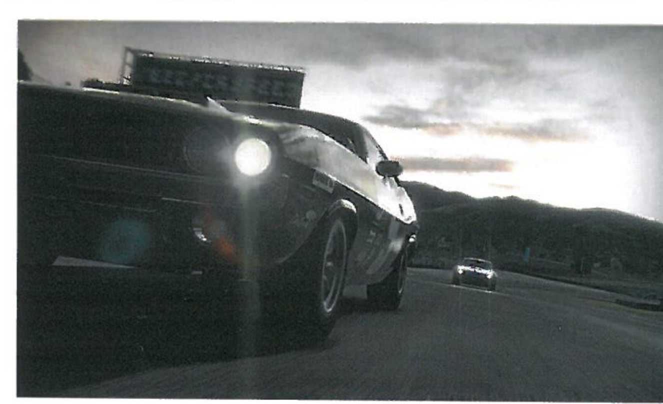
Lo cierto es que lo que hemos podido probar nos ha sorprendido gratamente, sin resultar una revolución respecto a la anterior entrega de la saga. A pesar de esto, es uno de los títulos a seguir durante los próximos meses. ■



LA FIDELIDAD GRÁFICA HA sido uno de los objetivos primordiales en este desarrollo.



UNO DE LOS TÍTULOS A SEGUIR EN LOS PRÓXIMOS MESES

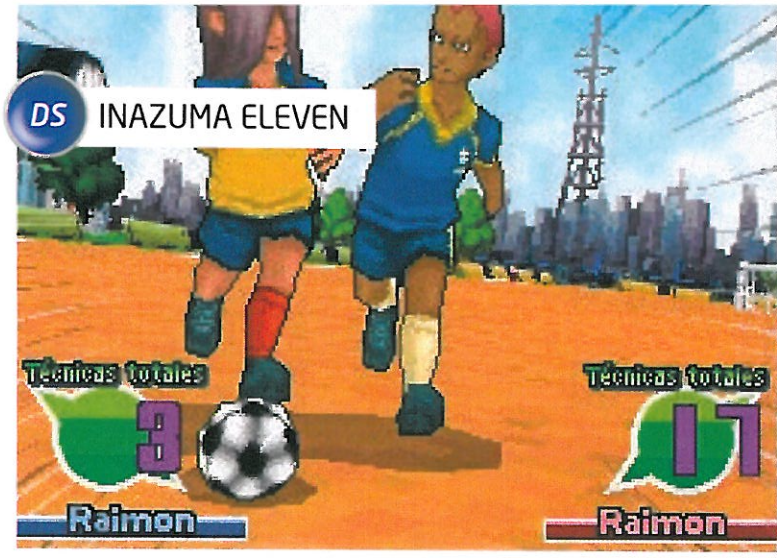


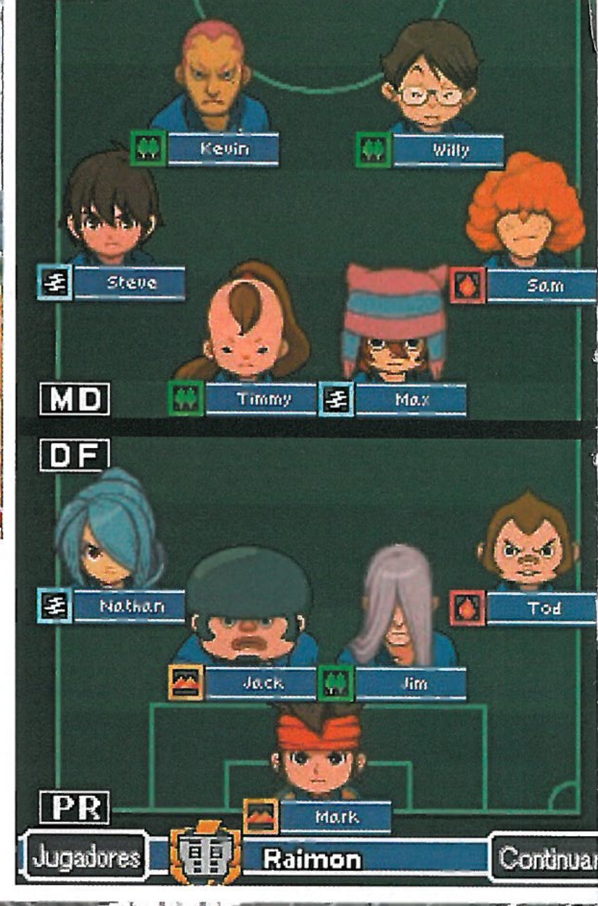


Inazuma Eleven

Género: **Rol deportivo**
Desarrolladora: **Level-5**
Editora: **Nintendo**
Lanzamiento: **28 de enero**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**

DS INAZUMA ELEVEN





A PIKACHU LE GUSTA FOOTBALL MANAGER

Solo a creadores como los de Level-5 se les puede pasar por la cabeza meter en el mismo cartucho un juego de rol, la acción del fútbol y la fantasía japonesa.

La recién estrenada serie de animación japonesa de televisión 'Inazuma Eleven' está ganando adeptos por momentos y es que su base es sólida como los catorce años que sostienen las tropelías de los *Pokémon* y las de un deporte Rey y centenario como el fútbol que, a juzgar por la serie y el juego, levanta pasiones en Oriente.

Inazuma Eleven propone un juego de rol y acción al estilo de *Pokémon* o *Bakugan*, en el que el portero del equipo, Mark Evans, es el protagonista inicial al convertirse en el 'reclutador' del equipo. El objetivo final es conseguir ganar el torneo Football Frontier en el que también participa el máximo rival, el equipo Royal Academy, liderado por Jude Sharp.

En la mira de nuestro hombre, Evans, aparecerán más de mil personajes a los que se podrá seguir para luego reclutar y convencer para que jueguen en nuestro equipo. A la hora de escoger, tendremos una larga lista de habilidades en las que fijarnos, pero son las habilidades especiales las que marcan la diferencia ya que permiten que los partidos sean resueltos con mayor o menor facilidad. Mientras que algunos personajes lanzan 'bolas de fuego voladoras', otros deslumbrarán con sus patadas, por generar olas o congelar al adversario.

Además de configurar el equipo, en lo que son los propios partidos tendremos dos variedades: los partidos de once contra once que son partidos normales o partidos de cuatro contra cuatro en los que eliges a los jugadores para realizar tareas específicas como robar balones, marcar, etcétera.

Para estirar un poco más la experiencia, cuenta con un modo de juego multijugador inalámbrico que permite que se conecten hasta 4 jugadores, por cierto que cuando actives la conexión inalámbrica se desbloquearán 50 jugadores nuevos. ■



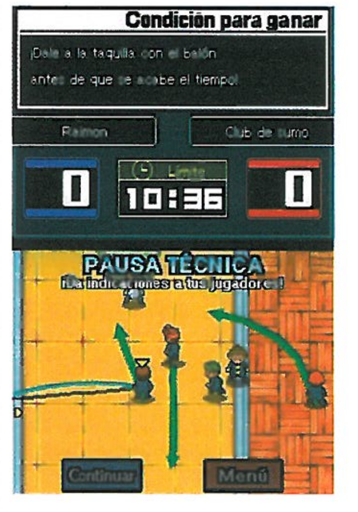
UNA DE LAS JUGADAS maestras de los personajes del juego.



Level-5 siempre pionero

PRIMERO FUE EL JUEGO

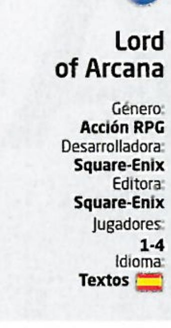
Si te suenan las caras de los personajes del juego no te extrañe y es que el estilo es muy similar al de *El Profesor Layton* ya que los padres del título son también Level-5. De hecho, ambos juegos son prácticamente contemporáneos, ya que en Japón salió en 2008 (el primer juego de *Layton* apareció en 2007 en tierras niponas), ya van por la tercera entrega en DS y acaba de anunciarse *Inazuma Eleven Strikers*, la versión del juego para Nintendo Wii. Como suele ocurrir con las creaciones de Level-5, al juego le siguió la adaptación para papel (con el manga de la revista CoroCoro Comic) y tres meses más tarde para televisión a través un anime creado por Oriental Light & Magic.





LAS BATALLAS CONTRA LOS jefes son lo mejor, el resto es algo repetitivo.




PSP

Lord of Arcana

Género:
Acción RPG
Desarrolladora:
Square-Enix
Editora:
Square-Enix
Jugadores:
1-4
Idioma:
Textos



EL ARMA QUE PORTES será la que establezca la clase de tu personaje.



PUEDES SUPERAR TODO EL juego con tus amigos, la jugabilidad gana mucho.

SQUARE-ENIX TAMBIÉN QUIERE CAZAR MONSTRUOS

Junto con *God Eater*, *Lord of Arcana* se postula como uno de los principales competidores del próximo *Monster Hunter* de PSP.

Square-Enix sabe que en el subgénero de rol de los 'caza-monstruos' hay muchas ventas, especialmente en Japón, y no quiere desaprovechar la oportunidad de intentar meter la cabeza en ese mercado.

En *Lord of Arcana* encarnamos a un héroe anónimo, personalizable al principio del título, que tiene que recuperar una serie de fragmentos de Arcana, una piedra mítica, para devolver el equilibrio al mundo y, de paso, convertirse en rey. Este sencillo argumento es la excusa para empezar una aventura cuyo objetivo es eliminar a siete grandes enemigos como dragones y gólems, cada uno con su propia porción de Arcana.

El juego está estructurado a modo de misiones que vas seleccionando desde una base principal, un pueblo en el que podremos gestionar nuestro equipo, hablar con la gente o comprar en las tiendas. En las misiones tendrás que cumplir multitud de objetivos variados, como conseguir objetos específicos o matar ciertos monstruos. Recorrerás mapeados lineales en los que aparecerán enemigos de todo tipo, pero no nos enfrentaremos a ellos directamente, sino que cuando nos encontramos con uno automáticamente cambiaremos a modo batalla, como cualquier JRPG, pero sin turnos, en tiempo real.

En las batallas, podremos, además de pelear cuerpo a cuerpo, realizar magias o invocar a grandes monstruos como en los *Final Fantasy*, solo en determinadas condiciones. El título nos ha dejado en general buena impresión, aunque no nos termina de convencer el paso en las mazmorras al modo batalla, muy arcaico.



Modo Ad-hoc

JUGANDO EN GRUPO

Uno de los elementos más interesantes de *Lord of Arcana* es el multijugador, en el que hasta cuatro jugadores pueden superar cualquier misión juntos. Si ya de por sí las batallas tienen un alto componente táctico pese a ser en tiempo real, en grupo esto se multiplica y, en las batallas con jefes, el verdadero alma del juego, pueden llegarse a vivir momentos auténticamente épicos.


A la venta el 18 de Noviembre
gameinformer
BEST OF
E3
2010
BEST OF
E3
2010
The
Bitbag
E3
2010
BEST of
E3
GAME CHRONICLES
BEST OF
E3
WINNER
UBISOFT

> Análisis

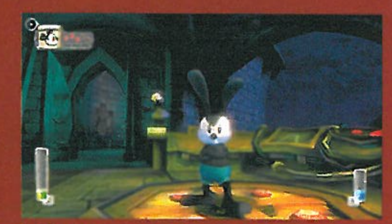
Nos metemos a fondo con los juegos del momento



64 WoW: Cataclysm



68 Assassin's Creed: La Hermandad



70 Disney Epic Mickey

72 Donkey Kong Country Returns

74 Patrician IV: El Imperio de los Mares

76 Sonic Colours

78 Nail'd

80 Two Worlds II

82 Splatterhouse

84 Divinity II: The Dragon Knight Saga

85 NBA Jam

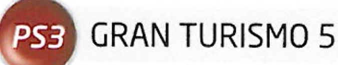
86 Michel Jackson: The Experience

87 U-SING

88 Golden Sun: Oscuro Amanecer

89 Harry Potter y las Reliquias de la Muerte I

Y muchos más...



EL MUNDO DEL MOTOR HA VUELTO

Tras cinco años de desarrollo e innumerables retrasos por fin tenemos ante nosotros el juego de coches más esperado de Sony C.E. ¿Cuál es el resultado?

Quizá *Gran Turismo 5* haya sido víctima de su propio 'hype'. Los culpables: las grandilocuentes declaraciones de sus responsables, lo largo y tormentoso de un desarrollo colmado de retrasos y la gran calidad de los cuatro títulos que le preceden. Ya habrás oído algunas críticas, pero lo cierto es que muchas de ellas están basadas en la expectación, en que todo el mundo se esperaba un juego perfecto, un juego 10. Bien, por nuestra valoración podrás ver que no lo es pero, al menos bajo nuestra humilde opinión, es un título muy a tener en cuenta.

El cuentakilómetros explota

Y la primera razón es que es, sin duda, uno de los juegos con el modo para un jugador más largo que puedes encontrarte hoy en día en el mercado. Obviando la parte arcade, aquella en la que realizas carreras normales, nada que no conozcas, hay que fijarse en 'Modo GT', el modo simulación, el carrera. Dividido en A-Spec y B-Spec, empiezas, como en todos los anteriores *Gran Turismo*, con un saldo muy pequeño de dinero para comprar algún coche de segunda mano y sin licencias, que te tienes que ir sacando para poder competir. La diferencia principal entre A-Spec y B-Spec es que, mientras en el primero pilotas tú tu vehículo, en el segundo das las órdenes de equipo a corredores que creas tú mismo. El punto en contra es que este B-Spec ofrece muy pocas posibilidades de gestión más allá de las que tienes en el A-Spec y, en carrera, te limitarás a ordenar a tu piloto que baje el ritmo, lo aumente o adelante al corredor que tiene delante. La imposi- »

> EL CIRCUITO DE MADRID ES SENCILLAMENTE IMPRESIONANTE



PS3



Gran Turismo 5

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Polyphony Digital**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **69,95 €**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Textos 

Pegi



www.peg

Las notas

Gráficos	Sonido
9.5	9.0

Jugabilidad	Adicción
9.0	9.5

Nota final



La opinión

EL ONLINE, LOS claroscuros gráficos y la física de colisiones son sus fallos, no lo negaremos. Pero son los únicos. Todo lo demás puede clasificarse como perfecto. Gran Turismo 5 es un pura sangre de la saga. Si disfrutaste con los anteriores te enamorará. Y si no, también. Imprescindible si tienes una PS3.



Por Dave Navarro

» bilidad de simular las carreras, ya que el único interés está dentro de ellas, hará que te aburras de este modo muy pronto.

Pero la miga está en el A-Spec, aquel en el que tú pilotas. El elemento más importante aquí es tu nivel. Como en cualquier juego de rol, además de dinero vas obteniendo experiencia a medida que ganas carreras, y cada coche, cada licencia y cada competición tiene un nivel mínimo sin el cual no puedes conducir o participar. Prepárate para esforzarte, ya que la profundidad que se alcanza con este elemento hará que tengas que currarte mucho más las cosas si quieres llegar a las carreras más importantes con los coches más veloces.

Dentro del 'Modo GT' encontraremos una gran cantidad de opciones. Además de las carreras hay eventos especiales, como los karts, la NASCAR o las carreras de furgonetas, que te darán una experiencia extra. Y, por supuesto, todas las opciones de puesta a punto y modificación de tus vehículos, algo que se convierte en fundamental sobre todo para las carreras en las que hay igualdad de condiciones entre vehículos.

Metiendo primera

Pero vamos a lo que más nos importa, la conducción. Es, sencillamente, brillante. Más de un millar de coches, cada uno con sus características, su estilo de conducción y sus dificultades, todo condicionado por elementos como el peso del bólido, su potencia o su tracción. *Gran Turismo 5* es una auténtica enciclopedia del motor y lo demuestra tanto dentro como fuera de la pista, con la brutal base de datos que incluye. Y, además, las variaciones climatológicas se notarán mucho en la conducción, así como la superficie sobre la que pilotamos: asfalto, gravilla o nieve.

Una de las mayores críticas que se ha hecho siempre a la saga es su falta de accesibilidad. Por ello la quinta edición incluye una serie de ayudas, como la línea de trazada óptima o el ABS, que pondrán las cosas más fáciles a los neófitos. Pero aún así, *Gran Turismo 5* es un título exigente, de esos en los que acelerar a fondo justo al salir de una curva puede acabar en trompo, de esos que requieren mucho tiempo para dominarlos.

En cuanto a la IA, en los primeros niveles rinde a un nivel correcto, aunque a veces los pilotos no son conscientes de tu trazada, no te cierran. No ocurre lo mismo cuando avanzas, donde adelantar a algunos vehículos es un suplicio y no sólo por su velocidad, sino por la capacidad para estorbarte a la hora de pasarles.

EN EL MODO ARCADE hay una competición de derrapes, cuanto más espectacular sea, más puntos.

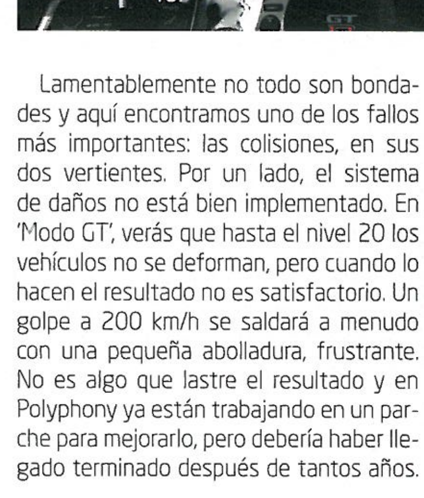


LA REPERCUSIÓN DE LAS inclemencias del tiempo se siente sobre los coches, especialmente en los de tracción trasera.



EL PESO, EL CHASIS, los neumáticos, la tracción... absolutamente todo se nota a la hora de ponerse al volante.

Lamentablemente no todo son bondades y aquí encontramos uno de los fallos más importantes: las colisiones, en sus dos vertientes. Por un lado, el sistema de daños no está bien implementado. En 'Modo GT', verás que hasta el nivel 20 los vehículos no se deforman, pero cuando lo hacen el resultado no es satisfactorio. Un golpe a 200 km/h se saldará a menudo con una pequeña abolladura, frustrante. No es algo que lastre el resultado y en Polyphony ya están trabajando en un parche para mejorarlo, pero debería haber llegado terminado después de tantos años.



Interferencias

ELEGANCIA Y CLASE · POKÉMON · ENCICLOPEDIA

LA CONDUCCIÓN, SALVO POR LA FÍSICA DE COLISIONES, ES SENCILLAMENTE BRILLANTE



>El modo A-Spec, casi infinito.
>La duración, incontables horas de juego.
>La conducción es casi perfecta.
>Más de mil coches.

Arriba y abajo

>El online, arcaico.
>Las colisiones no son realistas.
>Algunos claroscuros gráficos.



LA INMERSIÓN ABSOLUTA SE consigue con un volante con force feedback y la cámara interior.





HASTA 16 PILOTOS PUEDEN competir en una misma carrera.

Por otro lado, la física de los golpes no es realista y a menudo se produce un efecto rebote o ping-pong al colisionar con muros u otros coches. A más de uno esto le dará mucha rabia, y con razón.

Encerando la carrocería

Gráficamente, el juego es casi impecable, casi. De los más de mil coches que puedes pilotar, una quinta parte son los denominados premium, aquellos en los que más mimo se ha puesto al diseñar y los que cuentan con vista desde el interior del coche, la que ves en algunas de las capturas. Cierto, el resto de los vehículos no llega a este nivel de detalle y se nota un poco, pero el conjunto general es tan brutal (salvo el caso de algún circuito reciclado de títulos anteriores), que el resultado general es muy difícil de superar. Tendrás que tener una gran tele para ver las diferencias.

Y llegamos al último fallo de *Gran Turismo 5*, el modo online. Si hay algo en lo que sí debería trabajar Polyphony es, sobre todo, en este campo. No encontrarás nada parecido a los actuales, aquellos con progresión y 'leveleo', con sensación de persistencia. Simplemente una serie de salas en las que competir con engorrosos sistemas para elegir qué tipo de vehículos quieres que compitan y algunos problemas de lag. A muchos os recoradará a títulos de hace años.

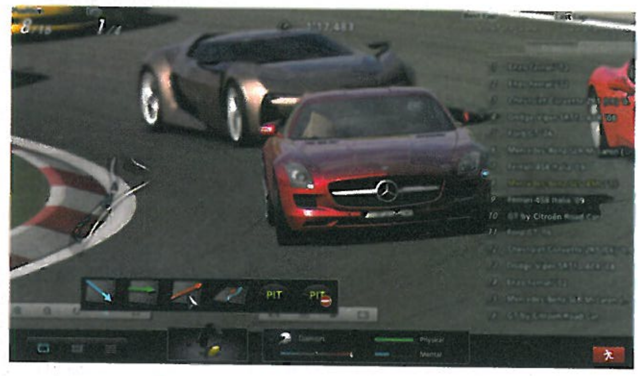
Pero, aún así, *Gran Turismo 5* es un imprescindible para quien tenga una PS3. Un título con veintenas de horas de juego, con una jugabilidad casi perfecta aunque con algunos elementos que pulir. Vas a volver a sentir la sensación de velocidad, la rabia de perder en la última curva por un trompo y la emoción tras conseguir aquel coche que deseabas desde que lo viste el primer día en el concesionario. ■

Los circuitos

26 LOCALIZACIONES, 70 TRAZADOS

Este es el número total de circuitos. ¿Qué significa? Pues que hay 26 localizaciones con circuitos base y el resto son variaciones: porciones de trazado, dirección contraria, circuitos diferentes con el mismo escenario... Aún así, 26 es un número muy elevado. Entre ellos encontrarás algunos clásicos como Trial Mountain o Deep Forest, otros de verdad como Monza así como algunos creados a partir de escenarios reales como Roma u, obviamente nuestro favorito, el de Madrid, hasta las farolas son idénticas. Hay un editor de circuitos, aunque es bastante limitado. Modificamos unas sencillas directrices numéricas como el ancho de la pista o el grado de dificultad de los tramos y todo se genera automáticamente. Nada de dibujar nosotros mismos la trazada.

EL MODO B-SPEC ES curioso pero muy poco funcional. Faltan opciones de gestión.



HAY MÁS COCHES DE LOS QUE PODRÍAS PILOTAR EN UNA VIDA ENTERA JUGANDO



PC WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

REINVENTANDO EL MMO MÁS INFLUYENTE DEL MUNDO

No nos hemos repuesto todavía de *StarCraft 2*, y Blizzard ataca de nuevo con una completa remodelación de su buque insignia: *WoW*. Esto es lo que ofrece.

Que *World of Warcraft* es un fenómeno de masas es un hecho. Pero también que Blizzard ha venido adquiriendo experiencia en cuanto a qué es divertido y qué no en un juego de rol masivo: el ejemplo del 'leveling' en *Wrath of the Lich King* lo demuestra. Como también demuestra que las zonas clásicas, del nivel 1 al 60 de las razas originarias, empezaban a mostrar un aspecto algo anticuado.

World of Warcraft: Cataclysm se presenta ante nosotros como una completa remodelación del más popular MMO de todos los tiempos, lo que, por una parte, era necesario y, sin duda, un enorme riesgo y apuesta por parte de Blizzard.

WoW: Cataclysm recupera la historia del dragón Alamuerte, visto en el Lore (trasfondo narrativo del juego) de *Warcraft II*, donde fue encerrado bajo tierra, y lo hace renacer en busca de venganza. Su vuelo ha sacudido todo Azeroth y esto ha servido a la compañía de Irvine, California para rehacer todo el mapa original del juego: Kalimdor y Las Tierras del Este.

Es por ello que no solo los compradores de este juego (que exige poseer el título original y sus dos expansiones previas), podrán disfrutar de esta remodelación, pues un usuario con el pack inicial de ***WoW*** podrá disfrutar de, al menos, los cambios en el mundo y, sobre todo, del desarrollo de misiones. ¡Y todo esto gratis, oiga!

Sin lugar a dudas, este es el mayor aliciente que ***WoW: Cataclysm*** ofrece: una completa revisión del juego donde ahora, todo es completamente nuevo. Las misiones de inicio de cada raza recogen lo visto en las expansiones, sobre todo en *Lich King*, y son mucho más directas y divertidas, incluyendo misiones con uso de vehículos, etc.

Al mismo tiempo, el uso de los talentos a partir de nivel 10 se ha simplificado, facilitando su asignación a los jugadores noveles. Ahora hay menos y solo podremos asignarlos a otras ramas de especialización cuando hayamos utilizado al menos 31 en nuestra selección inicial entre tanque, daño o curación.

Gráficamente, Kalimdor y las Tierras del Este han recibido también un importante lavado de cara: nuevas texturas de mayor resolución, modelos algo más complejos (tampoco mucho) y más objetos de escenario en pantalla. Mención especial también a la iluminación y al agua, realmente atractivos ambos.

Además de estos cambios, ***Wow: Cataclysm*** incluye también dos nuevas razas, como ya vimos en *The Burning Crusade* que son, a nuestro entender, de las mejores aportaciones de la expansión: Los Huargen son unos híbridos en-

Interferencias



WRATH OF THE LICH KING · WARCRAFT III · EVERQUEST TRILOGY

DE ESTA GUISA, COMO si alguien le hubiese dicho: ¡Mira al pajarito!, se presenta el dragón Alamuerte, el responsable de que todas las aseguradoras de Azeroth se haya hundido sin remisión.



Arqueología

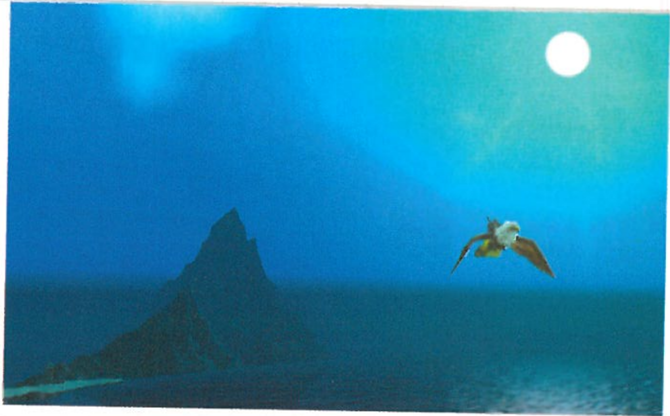
BIENVENIDO A AZEROTH, DR. JONES

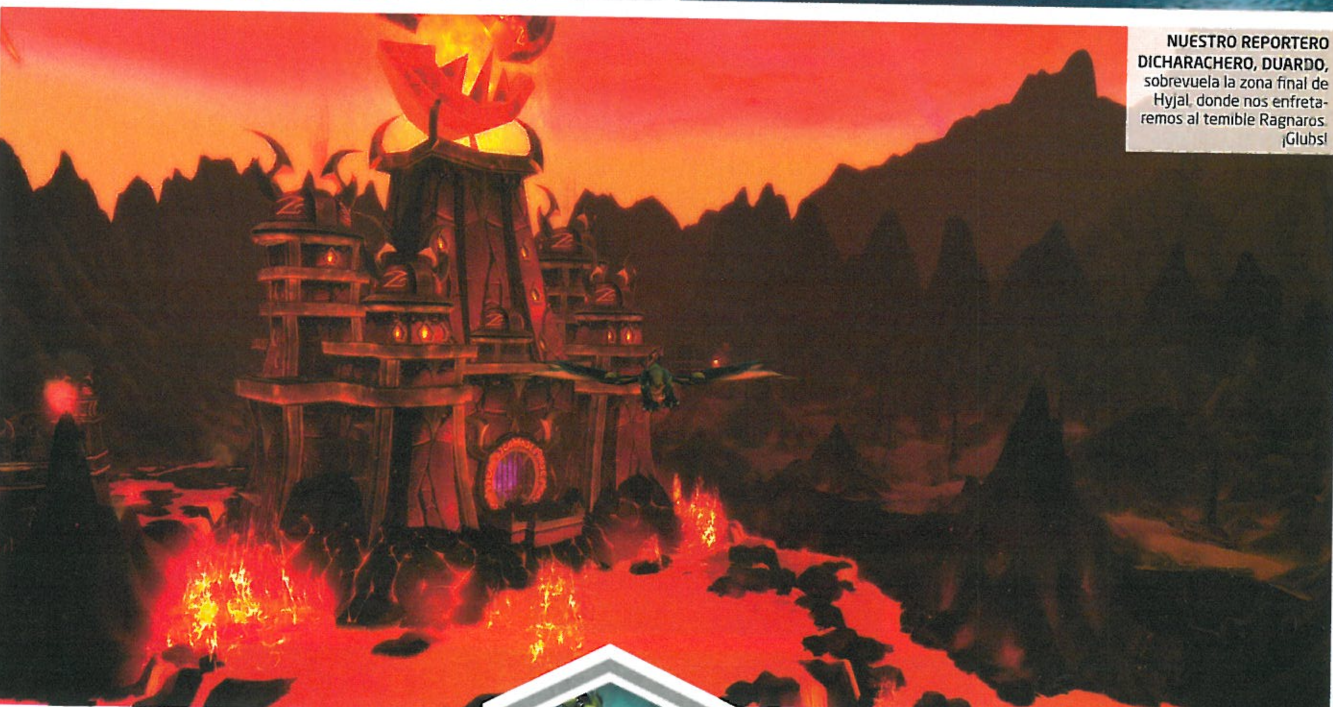
Una nueva profesión secundaria denominada Arquelogía nos obligará a sobrevolar Azeroth en busca de ruinas antiguas y desenterrar artefactos que, además de servir para subir de nivel, nos permitirán conocer algo más de la historia de los moradores de estas tierras y, si nos esforzamos lo suficiente, incluso podremos obtener objetos exclusivos.

Se trata de una gran aportación para aquellos amantes de la exploración y que, por qué no, servirá para que los 'pros' vean todos los cambios en la orografía de Azeroth.



LA ZONA SUBMARINA DE Vashj'ir sirve a Blizzard para remodelar el combate submarino. ¡Todos flotan aquí abajo, Georgie!





NUESTRO REPORTERO DICHARACHERO, DUARDO, sobrevuela la zona final de Hyjal, donde nos enfretaremos al temible Ragnaros. ¡Glubs!

¿YA LO HABÍAMOS MENCIONADO? AHORA SE PUEDE VOLAR POR TODO AZEROTH...

tre humano y lobo que habitan la ciudad cerrada de Gilneas, que tras el cataclismo de Alamuerte, ha abierto sus puertas a Azeroth. Estos se unen a la Alianza. Por parte de la Horda aparecen los bien conocidos Goblins, que a esta redacción le parecen la mejor raza, tanto a nivel gráfico como su zona de inicio: de lo más divertido y donde Blizzard ha depositado su socarrón sentido del humor.

Si añadimos que se han expandido las posibilidades de combinación entre razas y clases, entonces podemos concluir que el mayor beneficiado de *Wow: Cataclysm* es el jugador novel o el jugador avezado que quiera desarrollar un nuevo personaje. ¿Eso es así? »



- > Es WoW, pero mejor.
- > La completa remodelación de las zonas y que se pueda volar en Azeroth.
- > El nuevo diseño de misiones.
- > La gestión de Hermandades.
- > Los Goblin.

Arriba y abajo

- > Falta una mayor mejora gráfica y el 'housing'.



DUARDO SE DESPIDE DE vosotros montado en un... ¿caballito de mar? momentos antes de ser devorado por un tiburón ballena. ¡No comían plancton?

World of Warcraft: Cataclysm

PC



World of Warcraft: Cataclysm

Género: **MMO**
Desarrolladora: **Blizzard Entertaintment**
Editora: **Activision Blizzard**
Precio: **34,99 €**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.5	9.5
Jugabilidad	**Adicción**
9.5	9.8

Nota final

9.5

La opinión

UN SOPLO DE aire fresco para los jugadores habituales y una oportunidad sin igual para aquellos que todavía no conozcan WoW. Blizzard revitaliza su juego más importante y consigue insuflarle una buena dosis de vida, al menos para unos años.



Por Duardo

» Pues para llevarnos la contraria a nosotros mismos, veamos qué más incorpora ***Wow: Cataclysm***, en esta ocasión para todos aquellos nivel 80 que llevábamos meses repitiendo mazmorras heroicas y Ciudadela hasta echar espumarrajos...

Cataclysm eleva el límite de nivel a 85, la mitad de a lo que nos tenían acostumbrados hasta ahora en las expansiones (¿hemos dicho ya que se trata de una expansión basada en los reinos originales y en los niveles bajos?). Para alcanzar estos niveles, Blizzard ha dispuesta varias zonas nuevas del 'leveling', tres nuevos campos de batalla, siete mazmorras y tres raids para bandas. Al mismo tiempo, la zona PvP de Tol Barad, hará las veces de Corona de Invierno y permitirá acceder a otra raid a la facción que domine en ese momento la ciudadela, como para Archavon.

EL DISEÑO DE LAS localizaciones de la Horda se ha ajustado a lo visto en Wrath of the Lich King

LOS NUEVOS GOBLIN, LA GESTIÓN DE HERMANDADES Y LAS ÁREAS CLÁSICAS REMODELADAS, LO QUE MÁS NOS HA GUSTADO

Según hemos podido ver en los logros, los objetos de mayor nivel (suponemos que de las raids en heroico) llegan a 385, siendo los 'verdes' que sueltan las criaturas normales, 272. ¿Alguien se ha puesto a llorar pensando en estos duros meses de ICC para objetos 264? Nosotros sí.

El nuevo límite de profesiones es 525 y ahora podremos acceder a la categoría de Ilustre. Huelga decir que el número de nuevas recetas, gemas, etc... es brutal y hará las delicias de los que nos gusta dedicar un tiempo a esta posibilidad del juego. Por de pronto, hemos visto ya dos tipos nuevos de menas y una serie completamente remodelada de gemas en bruto que, por otra parte, no se podrán incrustar en objetos menores de nivel 285.

WoW: Cataclysm es una apuesta importante, pues viene a cerrar la narración alrededor del Príncipe Arthas, continuada desde *Warcraft III*, por lo que, ahora sí, podemos decir que ***World of Warcraft*** comienza a volar solo, sin referencias, y todo lo que venga a partir de ahora será original. ¿Qué sucederá en Azeroth? ¿Qué contenidos incluirán los próximos parches gratuitos? Si, como ya pasó con *Wrath of The Lich King*, nos esperan añadidos como el Torneo Argenta o Ciudadela de Hielo... ¡Qué ganas! ■

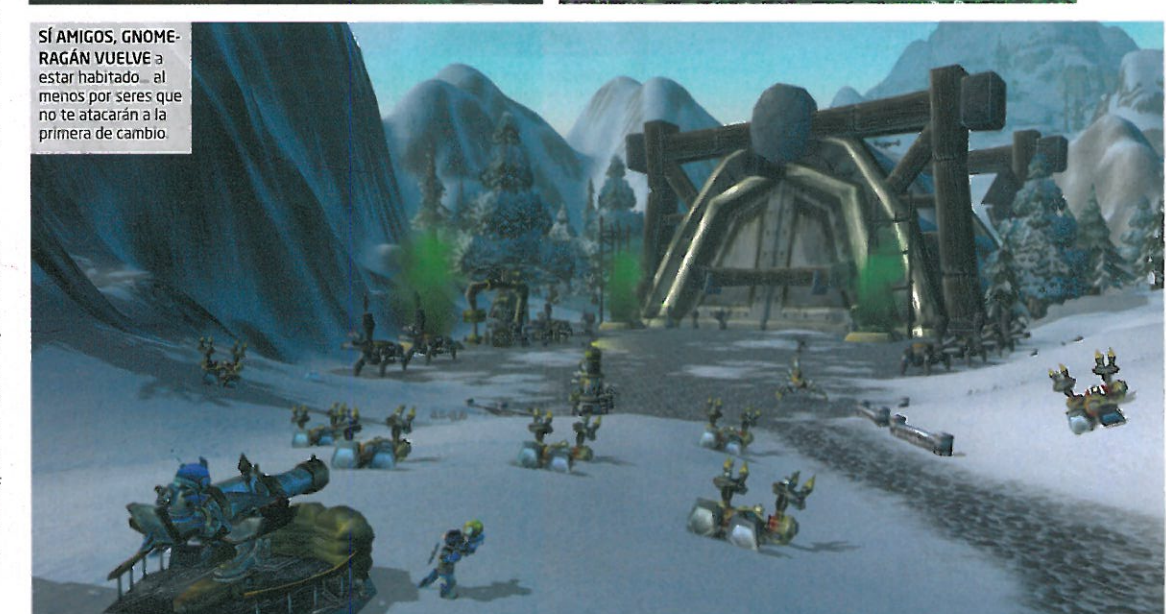
Juego en grupo

MEJOR GESTIÓN PARA LAS HERMANDADES

Otro de los grandes aciertos de *Cataclysm* son las nuevas opciones para Hermandades. Ahora estas suben de nivel, otorgando ventajas importantes a sus miembros. Tiene logros propios (mata a 50.000 alimañas, jo, jo, jo) y muchas más opciones de gestión y comunicación entre los miembros. Sin duda, una de las incorporaciones más demandada por los jugadores de alto nivel, acostumbrados a tener que recurrir a servicios externos como el polémico de los DKPs para el loot de raids.
De momento, sobre el esperado por muchos 'housing' (creación de ciudades o casas propias de hermandad) ni está, ni se le espera.







SÍ AMIGOS, GNOMEREGÁN VUELVE a estar habitado... al menos por seres que no te atacarán a la primera de cambio.



nail'd™
SOLO EL LATIDO
DE TU CORAZÓN
IRÁ MÁS RÁPIDO
Música de Slipknot, Queens of the Stone Age y muchos más artistas.
12
www.pegi.info
DEEP SILVER
TECHLAND®
PC
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation Network
© Copyright Techland 2010, Published 2010 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.
"PlayStation", "PS3", „PS3" and „ „ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Subject to change.

GLORIA A EZIO EN LA CIUDAD ETERNA

>Una enorme cantidad de opciones de juego y motivos para seguir jugando.
>Un extraordinario uso de las posibilidades de las consolas a nivel técnico.
>El modo multijugador.

Arriba y abajo

>La historia se cuenta de una forma atropellada, aunque interesante.
>Muy continuista.

El héroe de Ubisoft alcanza en *La Hermandad* una cota de carisma altísima que hará que el juego se convierta en uno de los más recordados de la saga y, sin duda, en el mejor de los tres títulos lanzados hasta la fecha.

Resulta difícil, casi imposible, creer que uno de los mejores juegos del año, el mejor dentro del género de aventuras, es la secuela de una segunda entrega, un título que viene sólo un año después de que saliese el anterior de la saga. ***Assassin's Creed: La Hermandad*** es un regalo para los jugadores que se divierten sacándole el jugo a un videojuego.

Todo transcurre en Roma, una ciudad mal gestionada por los poderosos Borgia que descubrirá el jugador a través de Ezio Auditore, un viejo conocido que se convierte en leyenda del Renacimiento con esta nueva aventura. Recuperar el esplendor de Roma será una tarea accesoria, como la de confeccionar una hermandad a base de reclutar entre los ciudadanos de la ciudad con mejores habilidades. Sin embargo, es en lo accesorio en lo que el juego obtiene toda su solidez y llega a rozar la perfección en algunas fases de juego frenético. Tantas cosas que hacer, tantas formas de hacerlo, tantos enemigos a los que derrotar, edificios que levantar y calles que re-


POR SUPUESTO, LAS ACROBACIAS y escalada aún tienen su papel protagonista en muchas de las misiones.





ES NUEVO LO DE poder montar a caballo en la ciudad. Muchas misiones lo aprovecharán.



CUANDO HAYA MUCHOS ENEMIGOS avisaremos a la hermandad para que ayude.

APARECEN MUCHOS INGENIOS Y armas de fuego, una siempre irá con nosotros.

LAS FASES DE PLATAFORMAS RECUERDAN A PRINCE OF PERSIA

EN LO ACCESORIO ES DONDE EL JUEGO OBTIENE TODA SU SOLIDEZ



correr a lomos de un corcel, porque ahora se podrá recorrer la ciudad a caballo, que la sensación es de satisfacción constante.

Además, las mecánicas son tan diversas y están tan bien matizadas que ninguna invade el terreno de la otra y siempre apetece volver a dar órdenes a los miembros de la hermandad, modificar algún negocio de un edificio, hacer una nueva misión o disfrutar de la exploración de las catacumbas con ese estilo de plataformas que nos traen reminiscencias no solo del *Príncipe de Persia* (de la casa), sino de *Tomb Raider* o *Uncharted*. Precisamente, de comparar a este ***Assassin's Creed: La Hermandad*** con algún otro juego sería con el de Sony, tanto en el nivel técnico, donde los de Ubisoft han demostrado saber sacar partido a la tecnología que tenían y han apostado por la dirección de arte, como en el apartado de la jugabilidad, donde el título de los canadienses parece tocar techo en cuanto a posibilidades y abre de par en par las puertas a la parte contemporánea del título, en la que el otro protagonista, Desmond, entra y sale del Animus a placer. La impresión que da es que el juego ha madurado en las estanterías mucho más rápido de lo que lo hizo en el estudio en la etapa de desarrollo anterior. ■

Multijugador

CAZA O SÉ CAZADO

Uno de los añadidos más importantes y extraños de *La Hermandad* es el apartado multijugador, ya que el carácter de aventuras del juego y el perfil solitario del protagonista impide imaginar mecánicas de competición. Ubisoft ha apostado por juegos sencillos de capturar al contrario o impedir ser capturado en los que la identidad es lo más valioso. Eso sí, imposible de personalizar, pero era la única manera de que el modo de juego fuese efectivo.

360 PS3



Assassin's Creed: La Hermandad

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **70,95 €**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.6	9.5



Jugabilidad	Adicción
10	9.6



Nota final



La opinión

UN JUEGO QUE, sobre todo, entretiene y mantiene al jugador pendiente de la acción y al mismo tiempo planificando qué es lo siguiente que va a hacer. Uno de esos juegos que, además, por argumento y puesta en escena, apetece siempre.



Por Ch. Antón

COLOREANDO UN MUNDO REPLETO DE MAGIA

La última genialidad de Warren Spector aprovecha la historia de Disney para poner a Mickey en un paraje inesperado en el que plantearse muchas cosas. ¿Te acuerdas de Oswald, Horace o Clarabelle?

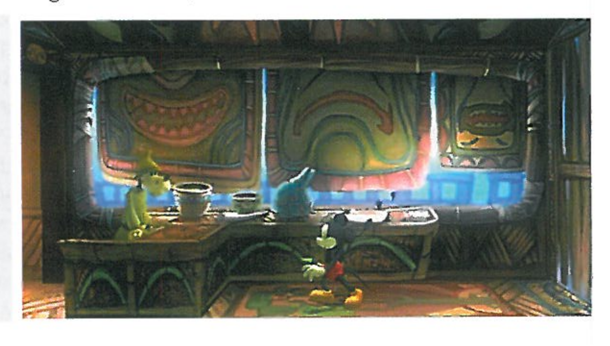
Qué se siente al ser el culpable del olvido de todos estos personajes y de la posterior semidestrucción de su mundo? Mickey, de corazón infinito, tampoco se ve muy afectado: comprende un poco lo que pasa, se recoge sus mangas inexistentes y se lanza a la aventura en El Páramo, armado con su pincel mágico. Tú, el jugador, sí que sufrirás la hostilidad de esta tierra arrasada, al menos durante las primeras horas. Enviado a los tiempos de PS2, te dolerá el cuello con una cámara intransigente, las manos con un control algo rebelde y los ojos con un mundo, que de hostil y retorcido, pinta borroso y feote. Nada grave para que valoremos tan bien esta obra, ¿verdad?

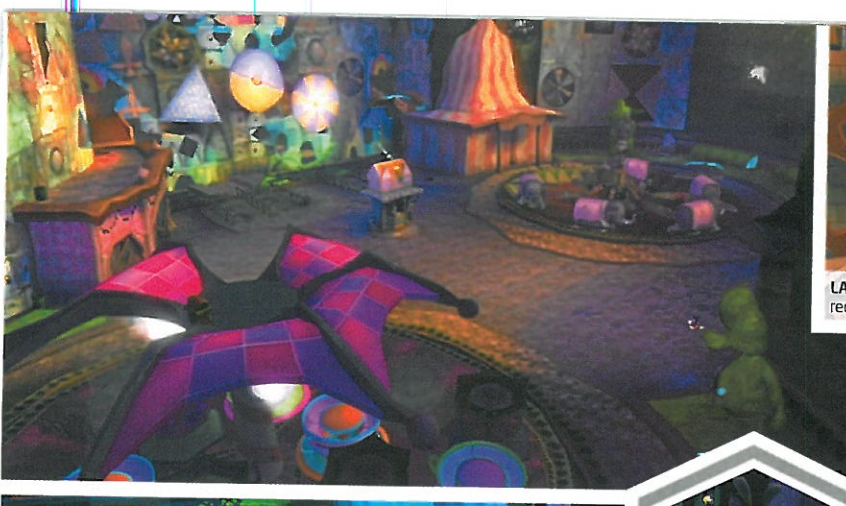
Lo cierto es que cada uno tendrá su balanza, y en un lado habrá que poner esas pegas y en el otro, el que más nos ha pesado, la enorme experiencia de juego que supone llegar al final de *Disney Epic Mickey*. Ayuda que pronto todo mejora mucho. En un par de horas, alcanzada La Calle del Mal, por fin llegó esa felicidad que esperábamos sentir en un mundo de dibujos animados. Se había hecho de rogar, pero ya merecía la pena: la mecánica de pintar y diluir es toda una delicia, y la emplearás no sólo para provocar alguna reacción, sino sim-

Oswald, gobernador de El Páramo

LA ERA DEL CONEJO

Sigues amando a Mickey incondicionalmente después de lo que ha hecho? A lo mejor cambias tu personaje favorito con este juego. Oswald era un gran tipo que, apartado y tapado por el éxito de su hermano pequeño, intentó hacer de El Páramo un lugar para los desterrados como él. Llegó el primero y trabajó para los demás, eso sí, con un poco de rencor y mala leche hacia el ratón. Otros como Clarabelle, Horace o los animatrónicos aprecian y reconocen su valía, y ahora te toca a ti comprenderlos.







LAS FASES EN 2D son de lo más reconfortantes.



LOS ENEMIGOS ANIMATRÓNICOS PUEDEN ser superados de diversas formas.



EL PÁRAMO PUEDE LLEGAR a convertirse en un lugar realmente siniestro.



>Mil decisiones, situaciones e ideas innovadoras.
>Referencias de todo tipo y BSO cambiante de lujo.
>Diseño atrevido, sabor clásico.

Arriba y abajo

>Imprudencias y altibajos técnicos.
>A pesar de todo, el comienzo del juego parece ser un poco flojillo.

Mundo abierto

¿Y AHORA QUÉ HAGO?

Ah, amigo. Acostumbrado a la moda de los caminos fijados y llevado de la mano de mil ayudas, quizás te choque la libertad y variaciones de *Epic Mickey*. Lo interesante es que el juego no te agobia: te suelta en cada escenario, y a jugar. Pintar puede estar mal y diluir puede ser lo correcto según la situación, así que déjate llevar por tu instinto y luego intenta compartir tus resultados, pues hemos encontrado diferencias muy interesantes entre varios jugadores.

CADA SECCIÓN ES UN PUZZLE CON VARIAS SOLUCIONES

plemente por contemplar el efecto. Ese entorno, aún retorcido, gana en riqueza y detalle poco a poco, encontrando escenarios bellos y originales para recordar y estructuras de plataformas tan integradas con el escenario que dudas si puedes usar, pero luego las saboreas. Y comienza el desfile de personajes, misiones, objetos, coleccionables... Cada sección es un gran puzzle con varias soluciones posibles y otros tantos secretos. Como mezclar un buen *Crash Bandicoot* con un *Zelda*, con pequeños niveles 2D entre medias. Ahora, el recuerdo de generaciones pasadas no es malo, sino todo lo contrario, pues este juego de Mickey podría ser aquella aventura que devorarías en aquellos años y que ya nadie hace ni se plantea hacer. ¿Una joya traída de la tierra de los juegos olvidados?

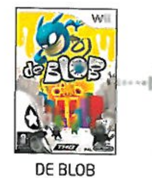
Es evidente que el desarrollo se disfruta mucho más cuando se es consciente de las distintas vías de actuación. No se le puede pedir a todo el mundo que se pase el juego dos o tres veces, pero con un poco de atención se vislumbra esa increíble variedad. Lo mismo podemos decir de las cacareadas referencias a la historia antigua de Disney. Toda una exposición que a los menos eruditos recomendamos recorrer con alguien que realmente 'controle' de la factoría de sueños. Porque tú reconocerás ese cartel, ese corto famoso o la atracción de un parque, pero ellos captarán sutilezas soberbias como notas musicales escondidas en un compás, personajes sacados del último cajón de Walt Disney o merchandising irreconocible entre un montón de basura. Lo demás son muchas horas para soñar con una historia enternecedora, que te dejará muy marcado como esos rompecabezas tan inteligentes. Corre a dejar volar tu imaginación en El Páramo. ■



EL VERDADERO ENFRENTAMIENTO DE Mickey no es con Oswald, sino consigo mismo.

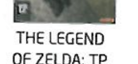


Interferencias

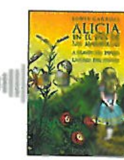


DE BLOB





THE LEGEND OF ZELDA: TP



ALICIA EN EL PAÍS DE...



Disney Epic Mickey

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Junction Point**
Editora: **Disney Interactive**
Precio: **49,95 €**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.9	9.5
Jugabilidad	**Adicción**
9.2	8.8

Nota final



9.0

La opinión

NO HAS JUGADO ni jugarás nada así. Te enfadará, pero como lo termines querrás más para volver a jugar en su ingenioso mundo. En el futuro, cuando repases tu colección de juegos, al pasar la vista por *Epic Mickey* escucharás esa música tan Disney de la pantalla de título.



Por Ch. Antón

>Soberbio diseño de niveles.
>Trepidante ritmo durante toda la aventura.
>Su apartado artístico: detalle en estado puro tanto en personajes como escenarios.

Arriba y abajo

>Fases de bonus algo flojas si lo comparamos.
>La ausencia de niveles acuáticos nos deja con la miel en los labios.

LLEGÓ EL MOMENTO DE VOLVER A HACER EL MONO

Donkey Kong Country Returns es la continuación y el homenaje perfecto a la saga que tanto éxito cosechó en Super Nintendo.

El famoso gorila de la corbata roja de Nintendo vuelve en una aventura que destila vida, ingenio, humor y desafío por cada centímetro de la pantalla. La premisa vuelve a ser la misma: una mañana Donkey se levanta descubriendo que le han robado todo su alijo de plátanos, lo cual le provocará un cabreo de tales proporciones que no le dejará otra alternativa que patearse de cabo a rabo la isla de Kong, para darle su merecido a los causantes de semejante afrenta, esta vez unos pequeños seres alados con la habilidad de hipnotizar a los animales de la selva.

Donkey Kong Country Returns es una vuelta al pasado en muchos aspectos y sin embargo, ahí están todos los elementos y pequeños detalles que llevan la franquicia un paso más allá. Los que

UNA VUELTA AL PASADO CARGADA DE DETALLES



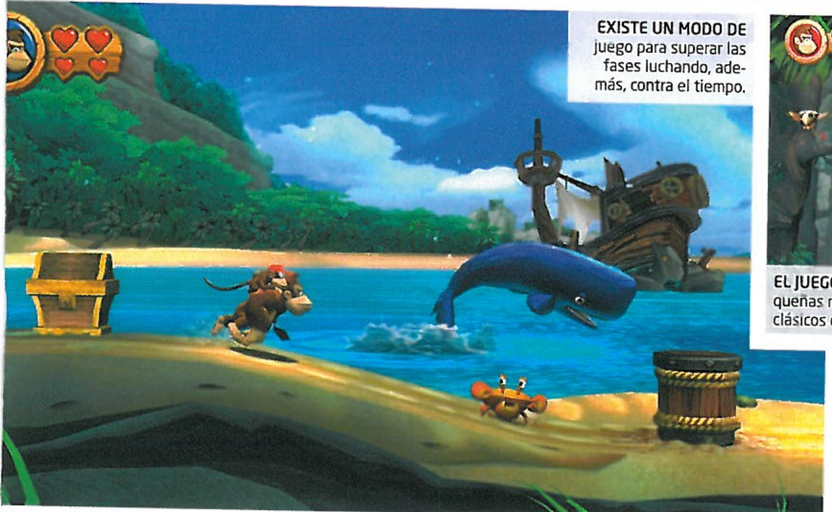
Armas

RETOS DE DIFICULTAD ENDIABLADA.

Returns pondrá al jugador en niveles con nuevos planteamientos, en donde sus reflejos serán a puestos a prueba constantemente. Desde evitar los ataques de un gigantesco pulpo gigante, hasta huídas en barriles voladores, pasando por templos misteriosos en donde nuestra habilidad para saltar sobre nuestros enemigos será nuestra única forma de sobrevivir.







EXISTE UN MODO DE juego para superar las fases luchando, además, contra el tiempo.



EL JUEGO ESTÁ LLENO de pequeñas referencias a los juegos clásicos del mono de Nintendo.

EL INTELIGENTE DISEÑO DE NIVELES SE CONVERTIRÁ EN EL RETO

jugaron a las entregas de Super Nintendo no tendrán problemas a la hora de cogerle el tranquillo, ya que se controla de forma muy parecida a la versión de 16 bits. Por supuesto, contaremos con nuevos movimientos como utilizar a nuestro fiel compañero Diddy para planear sobre precipicios, o poder agarrarnos a hierbas que crecen en paredes y techos. Todas estas novedades culminan en un inteligente diseño de niveles que ponen al máximo la habilidad del jugador de salvar obstáculos y esquivar enemigos. Niveles que, todo sea dicho, están más vivos que nunca y que ofrecen un nivel de interacción perfecto para motivar al jugador a explorarlos y conseguir todos los secretos que el juego alberga.

Porque aunque hay novedades, *Donkey Kong Country Returns* ofrece la cantidad suficiente de elementos clásicos como para enganchar durante horas a los fanáticos del gorila. Desde objetos ocultos por los escenarios como las famosas letras KONG, los barriles explosivos, los niveles frenéticos montados en una vagoneta a través de oscuras minas, los rácimos de plátano, el arrasador rinoceronte Rambi, o las más que bien ocultas fases de bonus que tendremos que encontrar para completar el juego completo al 100%. Una genial banda sonora pone el punto cumbre a las referencias y homenajes que desde *Returns* se hacen a las entregas de Super Nintendo.

Además, el juego ofrece la posibilidad de superar cada fase en contrarreloj, labor que se antojará imposible en muchas ocasiones; así como jugar en cooperativo con otro amigo, que manejará a Diddy. Poco se le puede achacar a este título redondo que consagra a Retro Studios (saga *Metroid Prime*) como una de las más valiosas second parties con las que puede contar Nintendo. *Donkey Kong Country Returns* es todo lo que la saga *Country* original ofrecía, pero un paso más allá.

Algunos podrán quejarse de que faltan niveles acuáticos, o que Diddy no se pueda manejar en el modo individual, salvo de forma accesoria. Pero nada sirve para refutar el hecho de que ha vuelto el rey de la selva y que estamos ante un imprescindible dentro del catálogo de Wii. ■





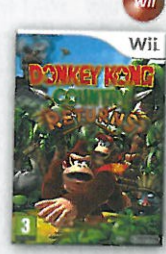
Entornos más vivos que nunca

SECRETOS OCULTOS A MANSALVA

El nivel de interacción de los escenarios será muy superior a lo visto en otros títulos de la saga. Desde aporrear el suelo hasta soplar flores, en muchos momentos nuestras acciones provocarán cambios significativos en el escenario, que nos permitirán acceder a zonas ocultas o a objetos secretos. Deberás poner mil ojos.

Donkey Kong Country Returns

Wii



Donkey Kong Country Returns

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Retro Studios**
Editora: **Nintendo**
Precio: **49,95 €**
Jugadores: **1-2**
Idioma: **Textos**

Pegi

3

www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.0	8.5
Jugabilidad	**Adicción**
9.5	9.5

Nota final



9.2

La opinión

SI HABÍA UNA forma de traer de vuelta la saga Country, era esta. Casi todo lo que hizo grandes a los títulos de Super Nintendo lo volvemos a encontrar en esta entrega, junto con un buen puñado de novedades que convierten a Donkey Kong C.R.- en uno de los mejores plataformas 2D de la generación. Imprescindible.



Por J.L. Villalobos

SEÑOR DEL COMERCIO Y DEL MAR DEL NORTE

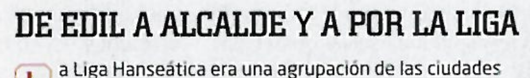
¿Harto de estrategia militar? FX Interactive opina lo mismo y nos trae la versión traducida de la clásica saga de comercio, rescatada por Kalypso Media.

Tras la desaparición del equipo de desarrollo responsable de las anteriores entregas, Kalypso Media se ha echado a la espalda el trabajo de remodelar un sistema de juego original y que supuso un golpe de aire fresco en el género de los juegos de gestión económica.

Patrician IV es un título donde la compra-venta de materias primas y productos elaborados entre ciudades a partir de la visión más pura de la ley de la oferta y la demanda es el auténtico meollo de la cuestión. Sí, es cierto que podremos construir talleres para que los productos nos salgan a precio de coste, asignar trabajadores, evolucionar en política local y regional, incluso casarnos con ricas herederas, proteger los mares con nuestros barcos de escolta u organizar expedicio-

HAY UN ANTES Y UN DESPUÉS EN CUANTO LLEGAS A SER ALCALDE, EL JUEGO CRECE


Política


DE EDIL A ALCALDE Y A POR LA LIGA

La Liga Hanseática era una agrupación de las ciudades más pujantes del norte de Europa durante el siglo XIII. En *Patrician IV*, empezaremos como simple comerciante y podremos ascender, a base de esfuerzos políticos, comerciales y algunas trampas, a ser alcalde de nuestra ciudad. Opción esta que añade mucha mayor diversidad al juego. Después, a por la Liga.







LA FABRICACIÓN LOCAL ES la mejor de las opciones para abaratar los costes.



LA LONJA ES EL centro neurálgico de cada ciudad. Allí veremos el stock local y el precio de cada producto.



LAS REFRIEGAS MARÍTIMAS PUEDEN enfrentar a piratas con los buques escolta de nuestros mercantes.



Interferencias



PATRICIAN III



PORT ROYALE



AYN RAND

>Un soplo de aire fresco en el género de la estrategia de gestión.
>Podrás dar rienda suelta a tus aspiraciones de conquista.

Arriba y abajo

>Poca información y confusa, muchas cosas no se sabe cómo influyen.
>El modo desafío es muy limitado. Tan sólo 4 ciudades iniciales.

nes para abrir nuevas rutas en busca de valiosos y exóticos productos, pero no lo olvidéis, en *Patrician IV*, de lo que se trata es de triunfar en el comercio.

Para conseguir nuestros objetivos será fundamental averiguar quién produce qué y qué materias primas son necesarias; configurar rutas (incluso automáticas) de suministro y compra-venta y conseguir mantener siempre los precios más altos a nuestro favor.

Patrician IV triunfa y fracasa por partida doble: Su aspecto gráfico remodelado es espectacular, y el planteamiento del juego en sí es muy divertido, pero Kalypso Media parece haber pretendido simplificar demasiado el proceso para acercarlo a un mayor tipo de público y creemos que se ha dejado la claridad en el camino. Tras varias horas de pruebas, todavía no nos ha quedado muy claro cómo funcionan las interacciones entre nuestros almacenes y las rutas, lo que provoca, en muchas ocasiones, aberraciones en los depósitos. Al mismo tiempo, nos habría gustado un poco más de información de nuestras rutas o que, al final, las características de los capitanes u otros valores como la evolución de los edificios no supongan un cambio trascendental en el desarrollo del juego.

Un título entretenido, con muchas posibilidades, pero algo limitado.

PC



Patrician IV: Imperio de los Mares

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Kalypso Media**
Editora: **FX Interactive**
Precio: **19,99 €**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.0
Sonido 7.0
Jugabilidad 7.5
Adicción 7.5

Nota final



La opinión

UN TÍTULO QUE hemos acogido con mucho entusiasmo y que, a pesar de sus grandes virtudes, peca de escaso en información para hacer todo lo que nos gustaría en un título comercial como este. Si no quieres muchas complicaciones, es tu juego.



Por Duardo

Wii DS SONIC COLOURS

SONIC QUIERE SACAR LOS COLORES A MARIO

La mascota de Sega durante los noventa se fija en lo mejor del plataformas de Nintendo en los últimos años y lo reinterpreta en un juego compacto y divertido.

Las infinitas vueltas 'al ruedo' de Sonic en los últimos diez años han convertido los títulos del erizo de Sega en toda una incógnita que solía tener final infeliz casi siempre. Las expectativas muy altas y los resultados muy pobres. *Sonic Colours* es otro intento más. Pero no lo convirtamos en el juego de Sonic definitivo sino, simplemente, en una nueva forma de orientar la serie. En el nuevo modelo, el que se explora en *Sonic Colours*, los conceptos básicos son: plataformas clásicas, puzzles sesudos y bien diseñados y un apartado gráfico candidato a ser de los mejores del año en Wii.

Pero lo que importa, por encima del diseño de los niveles, de si es bonito o feo, es que Sonic, en determinadas fases del juego, vuelve a ser divertido. Es cierto que en otros momentos quieres que el juego se termine y se acabe la agonía porque vuelve a caer en conceptos absurdos y repetitivos, pero por lo general querrás



LO QUE IMPORTA, POR ENCIMA DE SI ES BONITO O FEO, ES QUE SONIC VUELVE A SER DIVERTIDO





LO TRIDIMENSIONAL SE DA la mano con lo bidimensional en muchas de las fases de *Colours*.

ALGUNOS DE LOS EFECTOS gráficos que ofrece el juego resultan asombrosos para haber sido creados en Wii.

>Un Sonic mucho más inteligente.
>El aspecto gráfico del título es de lo mejor en la consola de todo 2010.
>Sin perder velocidad, vuelve a ser divertido.

Arriba y abajo

>Las pantallas cooperativas son un auténtico fracaso, mal diseñadas y poco interesantes.
>Algunas zonas de atasco.

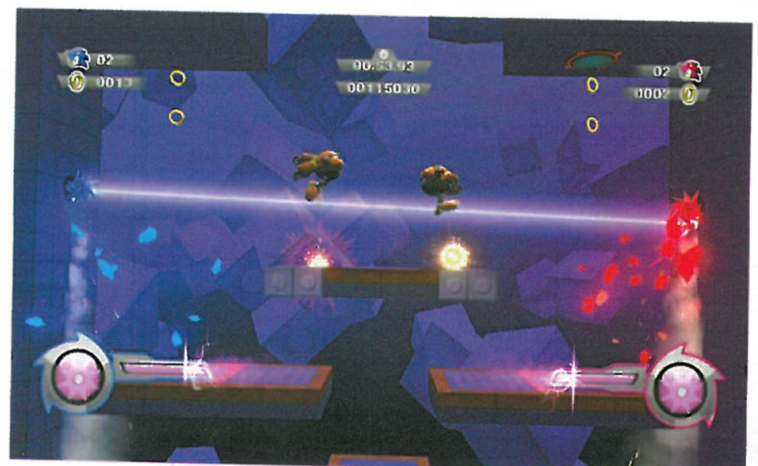
CON LOS WISP, SEGA USA EL CONCEPTO QUE NINTENDO HA EXPLOTADO EN MARIO GALAXY

volver a enfundarte las zapatillas más veloces de los videojuegos y no necesariamente sólo para correr hacia delante sin sentido.

Porque una de las cosas que diferencia a este juego de muchos de los anteriores es que, siendo un plataformas ágil y rápido, lo que prima es saber resolver situaciones y no saltar con habilidad sobre un determinado obstáculo y correr indefinidamente hacia delante. Es por eso que los escenarios cobren tanta importancia y, sobre todo, la inclusión de los Wisps, unos extraños seres de otro planeta que servirán para modificar las habilidades de Sonic. Este concepto que, no siendo nuevo, también ha utilizado y sacado buen partido Nintendo a través de su personaje más popular, Mario, en *Super Mario Galaxy*, hace que el juego de Sega se parezca un poquito a lo que propone Nintendo en su Mario galáctico. Eso sí, donde Mario todo es coger un disfraz que aparece en la zona adecuada para usarse, en Sonic es todo un reto si quiera empezar a usar la habilidad y, además, si no eres capaz de hacerte con el Wisp del color adecuado, vuelta a empezar. Sega castiga y penaliza al jugador y le obliga a usar las cosas que crea en lugar de dar una mayor libertad, diferencia de concepción de lo que significa jugar.

Ambientado en una galaxia tomada por el malvado Dr. Eggman en la que encadena los planetas a una estación espacial, la misión de Sonic será recorrer los diferentes mundos y liberarlos. Cada planeta es un escenario diferente, pero recorrerás muchos de los entornos clásicos de la saga. Eso sí, el escenario del parque temático quedará para el recuerdo de todo el mundo por el uso que hace de los elementos de repostería más vistosos para crear el entorno.

Sonic Colours no es exactamente el Sonic que hará remontar la saga y convertirla en el plataformas más popular del momento, pero sí que tiene los ingredientes y planta unos cimientos bastante firmes para que los juegos futuros vayan en una dirección adecuada y dejen de dar tumbos como han hecho los últimos años. *Sonic Colours* dibuja el futuro de Sonic con una base de gráficos cuidados y la filosofía de velocidad y puzzles de habilidad como banderas. ■



EL WISP ROSA PERMITE lanzar un láser que elimina rivales de un golpe.

Sonic Colours

Wii



Sonic Colours

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Sonic Team**
Editora: **Sega**
Precio: **50,95€ (Wii); 40,95 € (DS)**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces**  **Textos**

Pegi

3

www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.0	7.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.6	7.9

Nota final



La opinión

LOS CONTINUOS FRACASOS sobre la licencia Sonic hacen desconfiar del erizo azul, pero Colours puede revertir esa opinión y que volvamos a pensar en él como un personaje que puede darnos horas de diversión, velocidad y nuevas formas de jugar.



Por Ch. Antón

360 PS3 PC NAIL'D

ATV'S QUE NO RESPETAN LA LEY DE LA GRAVEDAD

Deep Silver y Techland nos brindan un título de carreras marcadamente arcade y muy alocado que busca plantar cara a los exitosos *MotorStorm* y *Pure*. No cesarás de pegar brincos de infarto a lomos de 'quads' y motos de 'cross' por Arizona, Grecia, Los Alpes y el Parque Nacional de Yosemite.

Hasta el mismo Isaac Newton, si levantara la cabeza y viera lo que los desarrolladores de este frenético título han hecho con su 'Ley de la Gravitación Universal', comprendería en pocos minutos lo que el concepto arcade significa en el mundo del videojuego.

Poco después de comenzar nos damos cuenta de que estamos ante un título que sigue la estela de los exitosos juegos de conducción 'off-road' como *MotorStorm* y *Pure*, pero con el inconveniente de que solo podremos conducir ATVs (All Terrain Vehicles) y motos de 'cross'.

Nail'd nos ofrece vertiginosos saltos constantes en circuitos de largo recorrido, ambientados en cuatro distintos parajes naturales que van desde los frondosos bosques del Parque Nacional de Yosemite, hasta la costa de Grecia, pasando por Los Alpes y el Desierto de Arizona.



UN JUEGO TAN ARCADE QUE NOS LLEVARÁ POR CUALQUIER SUPERFICIE

Para competir en estos escenarios dispondremos de los dos tipos de vehículos ya mencionados: ATVs (o 'quads') y motos de 'cross', especialmente adaptados para estos terrenos, que podremos personalizar en el menú taller para mejorar partes tan importantes como las ruedas, el motor e, incluso, cambiar su apariencia mediante distintas pinturas a nuestra elección u otros diseños prefabricados.

La jugabilidad es extremadamente arcade, por lo que será habitual realizar saltos escandalosos y subir y bajar pendientes de altos grados de inclinación. No podría faltar la inclusión del nitro como un añadido esencial, ya típico en esta clase de juegos, que aumentará la diversión y nos servirá, a

Opciones

LOCURA DE NITRO

Antes de comenzar una carrera podrás activar el modificador 'locura de nitro' que hará que la barra del turbo sea infinita. Si el juego ya tenía una más que notable sensación de velocidad, con esta función el ritmo de la carrera se multiplica. La diversión estará asegurada con carreras mucho más alocadas, llenas de espectaculares saltos y accidentes que, mezclados con la modalidad multijugador de hasta 12 jugadores simultáneos, brindarán una experiencia frenética y chalada al gusto de los amantes de la conducción arcade.


LA ENORME VARIEDAD Y longitud de cada trazado es de lo mejor del título.



HIELO, NIEVE, ROCA O asfalto. Nuestras ruedas pueden con todo.

Cuatro regiones distintas

SALTOS TODO TERRENO

A lo largo del modo campeonato tendremos que ir conquistando las distintas ligas y copas que lo componen. Para ello, tendremos que superar diversas pruebas: carreras simples, retos de especialistas y contrarrelojes ubicadas en cuatro emplazamientos distintos: La costa mediterránea de Grecia, la nevada cadena de montañas de Los Alpes, los frondosos bosques del Parque Nacional de Yosemite en California y, por último, el árido desierto de Arizona.








SALTOS DE ESTE CALIBRE serán una constante en el juego.

su vez, para escalar a las primeras posiciones con cierta facilidad. Aparte del modo campeonato, la modalidad 'Fuera de Pista' contará con la opción de disputar carreras sueltas contra un total de 11 pilotos más, en un elenco de hasta 16 pistas. También tendremos la posibilidad de batir nuestros propios tiempos en la modalidad Contrarreloj y subir las puntuaciones a marcadores online regionales y mundiales.

El multijugador tendrá gran relevancia pues nos permitirá competir en carreras de hasta doce participantes, conseguir logros asociados y organizar campeonatos de todo tipo para afianzar la comunidad de jugadores. ■

Interferencias



MOTORSTORM — ATV OFFROAD — PURE



> La sensación de velocidad está realmente conseguida.
> Carreras divertidas y alocadas.
> Espectacularidad.

Arriba y abajo

> Escasez de variedad en los vehículos jugables.
> Poca innovación.
> Algo insulso para un solo jugador.

Nail'd





Nail'd

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Techland**
Editora: **Koch Media**
Precio: **50,99€ (PS3, 360)** **29,99€ (PC)**
Jugadores: **1-12**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** 

Pegi


www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.1	8.5

Jugabilidad	Adicción
8.3	8.0

Nota final

8.1

La opinión

SI ADORAS LA conducción arcade y 'off-road' este es tu título. Olvida el realismo del estilo *Gran Turismo* y pásate a la diversión más pura fuera de las leyes de la física. Eso sí, mejor que intentes jugarlo con amigos a través de Internet, si no, puede resultarte monótono muy pronto.



Por Alejandro Peña

360 PS3 PC TWO WORLDS II

EL ELEGIDO REGRESA AYUDADO POR LOS ORCOS

Hace tres años, Reality Pump lanzó al mercado *Two Worlds*, un RPG con claroscuros que no convenció. Con la segunda parte intentan estar entre los grandes.

Para los que somos amantes del rol, prácticamente cualquier producto más o menos bueno que respete los tradicionalismos del género occidental más clásico nos deja contentos. Bien, pues *Two Worlds II*, con sus claroscuros igual que los tenía el primero, los respeta.

En esta segunda entrega volvemos a ser el héroe del primer título que, como en aquél, debe rescatar a su hermana, a la que tiene raptada el cruel Gandohar. Al principio de la aventura nuestro héroe conseguirá huir del castillo de Gandohar gracias a un clan de... orcos, sí, orcos, que quieren luchar contra él.

Tras esta introducción, nos teletransportan a una pequeña isla en la que nuestros nuevos aliados tienen su asentamiento. Esta isla sirve de prólogo y tutorial, un poco falto de ritmo, pero útil al fin y al cabo. Tras aprender todas las nociones básicas nos dirigiremos a la primera de las tres islas mayores del juego, en la que empezaremos nuestra búsqueda en serio.



NO ES EL MEJOR JUEGO DE ROL DEL AÑO, PERO CUMPLE Y GUSTARÁ A LOS AMANTES DEL GÉNERO

EL PRIMER CAPÍTULO ES brillante, pero luego tanto la trama como los escenarios se vacían.

GRÁFICAMENTE, EN CONSOLAS PIERDE sobre todo debido a algunas bajadas de frames.

>Mejora en todos los aspectos al primer título de la saga.
>El sistema de habilidades y magias da mucho juego.
>Los modos online le dan una vida extra.

Arriba y abajo

>Algo corto para lo que es tradicional en el género.
>Las animaciones, un poco pobres.
>El menú, lioso.

EL SISTEMA DE MAGIAS, basado en combinaciones de cartas, es rico y denso, brillante.

360 PS3 PC



Two Worlds II

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Reality Pump**
Editora: **Koch Media**
Precio: **71,90€ (360, PS3); 50,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos



8.2

Sonido 8.2

Jugabilidad



9.0

Adicción



8.5

Nota final



8.4

La opinión

UN BUEN JUEGO de rol, aunque hay opciones mejores este año. *Two Worlds II* mejora en mucho a su primera parte y es una opción sólida para los amantes del género. Con algo más de calidad en todos sus apartados sería un juego a tener muy en cuenta.



Por Dave Navarro

EL SISTEMA DE BATALLA ES DINÁMICO, DE LOS MÁS RÁPIDOS QUE VERÁS

El sistema de batalla

Más parecido a *Knights of the Temple* que al de cualquier otro juego, el sistema de batalla de *Two Worlds II* resulta dinámino, con una respuesta a los movimientos más inmediata que la de títulos como *Dragon Age*, y un sistema de subida de niveles y adquisición de habilidades sencilla pero densa. Repartida en parámetros y habilidades, los primeros son los valores generales de nuestro personaje mientras que los segundos nos permiten realizar acciones de todo tipo, desde bloquear golpes hasta lanzar magias elementales. Y para poder adquirir y aumentar esas habilidades antes tendremos que conseguir libros especiales de habilidad, que están repartidos por todo el mapa.

Existe un pero importante, el menú. Lejos de ser claro, algo fundamental en un título de rol, da lugar a numerosas confusiones que se podrían haber resuelto fácilmente para que la navegación entre ellos fuese clara.

Los otros dos grandes peros son, por un lado la trama, que desde el principio sufre numerosos altibajos, y la duración, que para el género se antoja algo escasa, entre 20 y 30 horas para completarlo al 100%.

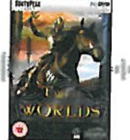
No obstante, no se puede decir que *Two Worlds II* sea un mal juego. No es lo mejor del año, pero cumple de sobra ante cualquier aficionado al género y, además, tiene un modo multijugador que, aunque anecdótico, le aporta algo más de vida a una saga que en la tercera parte llegará, casi seguro, a ser grande de verdad. ■

Interferencias



KNIGHTS OF THE TEMPLE





TWO WORLDS



ARCANIA: GOTHIC 4

360 PS3 SPLATTERHOUSE

SANGRE, VÍSCERAS Y OTRAS BRUTALIDADES

De los 16 bits a la nueva generación de consolas hay un gran trecho, solo superable si vamos armados con una máscara del averno con poderes mágicos. Al menos eso es lo que cree Rick, el protagonista del remake del super clásico *Splatterhouse*.

Han pasado ya 22 años desde que Rick se pusiera la máscara de *Splatterhouse* por primera vez. En todo este tiempo ha tenido ocasión de acabar con mil y un enemigos salidos del averno más oscuro, todos ellos pixelados al estilo 16 bits. Tres majestuosas entregas de esta saga que nos ponían en la piel de Rick, un joven cuyo objetivo es rescatar a su amada de las garras de los seres oscuros que la secuestraron. Para ello contaría con la ayuda de una máscara misteriosa que le dotaba de fuerza y otros poderes especiales. Un planteamiento poco original pero que perdura en nuestra mente por lo salvaje de los combates.

Por eso, la idea de una puesta al día de este clásico no era en absoluto descabellada, puesto que se trata de un clásico de esos con solera. De esta manera, y tras un turbulento desarrollo, por fin nos llega el remake del juego original, con un punto de partida similar, pero con tales niveles de brutalidad que los títulos de finales de los años 80 parecen una fiesta de 'Teletubbies'.

Respeta los cánones de los viejos beat´em up en su propuesta, pero trata de incorporar las nuevas tendencias del género. De esta manera nos encontraremos con un 'yo contra el barrio' en el que deberemos avanzar



Desarrollo
SUPERANDO LAS TURBULENCIAS

Anunciado originalmente a cargo de Bottlerocket Ent., Namco-Bandai decidió quitar a estos el proyecto de las manos por "causas relacionadas con la calidad". Así, el estudio tuvo que cerrar tras esta decisión tomada en febrero de 2009. Namco Bandai decidió continuar con el desarrollo de manera interna, contratando para ello a algunos viejos empleados de Bottlerocket.

> Jugabilidad clásica adaptada a tiempos actuales.
> Brutalidad sin complejos.

Arriba y abajo

> Sistema de cámaras deficiente.
> Tiempos de carga excesivamente largos.
> Fallos de programación constantes.
> Escasa variedad a todos los niveles.

de una sala a otra mientras matamos a todo ser que se cruce en nuestro camino. Por supuesto no se reduce únicamente a eso, ya que incluye un largo listado de combos desbloqueables, recolección de objetos varios., algunos secretos escondidos y un puñado de ejecuciones que harían temblar al carnicero más sádico de nuestro barrio.

Su propuesta, por tanto, no parece demasiado creativa, pero resulta eficaz a la hora de tomar el mando de este Rick hipermusculado. Los problemas empiezan a llegar poco después, con un apartado gráfico que se resiente con tirones y una cámara poco acertada, un ejército de enemigos que se repiten hasta la saciedad y cierta sensación de monotonía que se consigue apoderar del jugador tras unas pocas horas de juego.

Y es aquí donde *Splatterhouse* deja de ser un arcade altamente recomendable para convertirse en un título simplemente aceptable que se apoya en la nostalgia del pasado para conseguir atraernos. Ni siquiera las secciones bidimensionales consiguen rendir un merecido homenaje al original, siendo burdas copias realizadas con poco tacto. Lo mismo ocurre con su nivel dificultad, que años atrás consiguió encumbrarle como uno de los mayores retos del ocio interactivo y hoy se torna una sombra de los viejos tiempos.

Este hecho contribuye además a mostrar otra pata que cojea en este título, su escasa duración. Un jugador medio puede conseguir terminarlo en únicamente siete horas, siendo sus extras algo escasos y su rejugabilidad nula.

Podría decirse que este *Splatterhouse* casi ha llegado por la puerta de atrás, con más errores que aciertos, pero manteniendo el encanto que le hizo ganarse el favor del público. No se trata del mejor juego imaginable, pero conseguirá conquistar a aquellos que añoran los viejos tiempos, donde 'sólo' había que aporrear enemigos. ■

Los extras

CLÁSICOS Y ARENAS

Más allá de los 12 niveles del modo historia encontraremos una serie de extras que se irán desbloqueando a medida que avancemos en la campaña principal. Por un lado encontraremos las llamadas arenas de supervivencia, que nos pondrán ante el reto de sobrevivir a 25 oleadas enemigas en una serie de escenarios extraídos del modo principal. Aquí también encontraremos fotos subidas de tono de Jennifer.
Por otra parte, también se incluyen en el juego los tres títulos originales de la franquicia, para uso y disfrute de los jugadores. Se trata de las versiones intactas de recreativa y Mega Drive. La ocasión perfecta para revisitar un clásico de otra época.

Interferencias




SPLATTERHOUSE — VIERNES 13 — CALL OF CTHULHU

360 PS3



Splatterhouse

Género: **Beat´em up**
Desarrolladora: **Namco-Bandai**
Editora: **Namco-Bandai**
Precio: **60,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.2	8.0	7.7	7.0

Nota final



La opinión

UN TÍTULO QUE parece beber de unos valores de producción que ya quedaron añejos. Una pena, porque este Splatterhouse tiene algunas ideas interesantes que se estropean con una realización algo embarullada y con poco acierto. Aún así nos ha gustado, con reservas.



Por Juan "Xcast"

360 PC



Divinity II: The Dragon Knight Saga

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Larian Studios**
Editora: **Digital Bros**
Precio: **39,95€ (360); 29,95 € (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces 
Textos

Pegi

12

www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.0	8.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.5	8.7

Nota final

8.3



La opinión

LOS AMANTES DEL rol disfrutarán sin duda de un juego que cuenta con todos los elementos necesarios para brindarnos horas de fantasía y diversión. Se nota el esfuerzo de los programadores por corregir todos los problemas surgidos en la primera versión.



Por Ángel Llamas

360 PC DIVINITY II: THE DRAGON KNIGHT SAGA



POR EL HONOR DE LOS CLÁSICOS

The Dragon Knight Saga es una expansión para *Divinity II* que además incluye la aventura original. Dos grandes juegos por menos de lo que cuesta uno.

>Se han pulido fallos.
>Personalizar la torre de descanso hará que nos sintamos como en casa.
>El sentido del humor sigue presente.

Arriba y abajo

>Algo difícil para los jugadores menos expertos.
>No está doblado a nuestro idioma.

A pesar de beber de las fuentes del rol más clásico, *Divinity II Ego Draconis* en su versión para consola tenía demasiados fallos como para entrar por la puerta grande del Olimpo de los juegos.

Larian Studios parece haber aprendido de su error, subsanándolo en esta nueva entrega que no solo nos deleita con la reedición del original, sino que además lo adereza con una expansión que incluso mejora. *The Dragon Knight Saga* recuerda en ocasiones al idolatrado *Oblivion* o al más reciente *Two Worlds II*, y se presenta como una gran alternativa a ambos en un género en el que no abundan las novedades.

La expansión, *Flames of Vengeance*, continúa donde terminó la segunda entrega. Al seleccionarla aterrizaremos en Aleroth tras el obligatorio paso por el editor (algo escaso) y la escena cinemática de rigor. Si bien los novatos echarán de menos alguna pequeña ayuda, la naturaleza abierta del título y la 'obligación' de sociabilizarnos será un requerimiento para no perdernos por estas tierras. Esto no es óbice para que acabe resultando un título poco accesible para los menos curtidos en el género. Aunque si se consiguen superar las trabas iniciales estaremos ante un título completo, intenso, bien trabajado y con muchas posibilidades. Un juego que con un poco de suerte tendrá la acogida que se merece. ■



LOS COMBATES SIGUEN SIENDO difíciles pero no desesperan.



AUNQUE LA OPCIÓN HA perdido protagonismo, convertirnos en dragón sigue siendo un gran aliciente.



> Adaptación técnica más que correcta.
> El comentarista original (en inglés).
> El respeto por mantener lo mejor del 1° NBA Jam.

Arriba y abajo

> Menús en inglés.
> Los nuevos modos de juego no son muy inspirados.
> Novedades escasas.

VUELVE EL BASKET DE BOOM-SAKA-LAKA

El juego de baloncesto más intenso de la historia vuelve a las andadas con un buen lavado de cara en las consolas de nueva generación.

En 1993 un arcade baloncestístico revolucionó los salones recreativos, *NBA Jam*. Ofrecía una jugabilidad rápida y directa con solo dos jugadores por equipo y un control de lo más simple. El objetivo era claro, desafiar las leyes de la física con mates estratosféricos y canastas imposibles para derrotar a cada uno de los equipos de la liga más importante de baloncesto.

UN HOMENAJE MÁS QUE DIGNO AL CLÁSICO

La versión que hoy nos llega respeta el espíritu original del título casi a pies juntillas, ofreciendo el mismo tipo de jugabilidad pero añadiendo un apartado técnico y una variedad de modos de juego a la altura de los tiempos que corren. Sin embargo, aunque este arcade resulta intenso y muy divertido en compañía, no acaba de cuajar para convertirse en un mito como lo fue el título original.

Sus problemas no residen tanto en su sistema de juego, sino en el hecho de estar concebido originalmente como un título descargable, por lo que sus opciones se antojan escasas para un producto de 40 euros. Las nuevas posibilidades no son suficientemente interesantes como para enganchar durante largo tiempo, siendo las opciones sociales las que más tiempo nos pegarán al mando de control. En este punto se agradece que se haya incluido la posibilidad de juego en red en PS3 y 360, detalle que aumentará la vida de *NBA Jam*.

Es difícil evaluar un título de este calado, quedando la elección final en manos de los propios usuarios: ¿Es suficiente una jugabilidad genial si faltan contenidos? ■



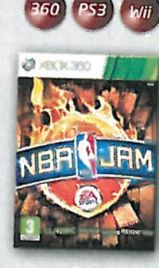
"MIRA MAMÁ UN SEÑOR volando" Estampa habitual en los salones recreativos de los 90.



DOMINACIÓN, UNO DE LOS minijuegos más brillantes en esta nueva versión de NBA Jam.

NBA Jam

360 PS3 Wii



NBA Jam

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **EA Sports**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **40,95€**
Jugadores: **1-4**
Balance Board: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.7	8.4
Jugabilidad	**Adicción**
8.6	8.6

Nota final

8.4

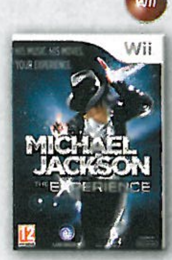
La opinión

MÁS QUE DIGNA reinvención de un clásico que podría haberse convertido en el mejor título descargable de la historia, de no haber sido porque finalmente nos llegará a un precio mayor en formato físico. Sin embargo no se trata de un mal juego en ningún momento.



Por Juan "Xcast"

Wii



Michael Jackson: The Experience

Género: **Baile**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi

12

www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.2	8.5
Jugabilidad	**Adicción**
7.0	6.0

Nota final



La opinión

UN TÍTULO, SOBRE todo, para fans de Michael Jackson, pero también apto para aquellos que quieran un juego de baile directo, con buenas canciones, pasos carismáticos, y con una línea dificultad progresiva bien planteada.



Por J.L. Villalobos

Wii PSP DS MICHAEL JACKSON: THE EXPERIENCE



> Fiel recreación de Michael Jackson
> Gran selección de canciones.
> Dificultad de las coreografías adaptadas para todo tipo de jugadores.

Arriba y abajo

> Muy corto.
> Ofrece poco aparte de los bailes.

EL REY DEL POP MARCA EL RITMO

Una clase de baile en un título directo que realiza una revisión de todos los grandes temas de Michael Jackson.

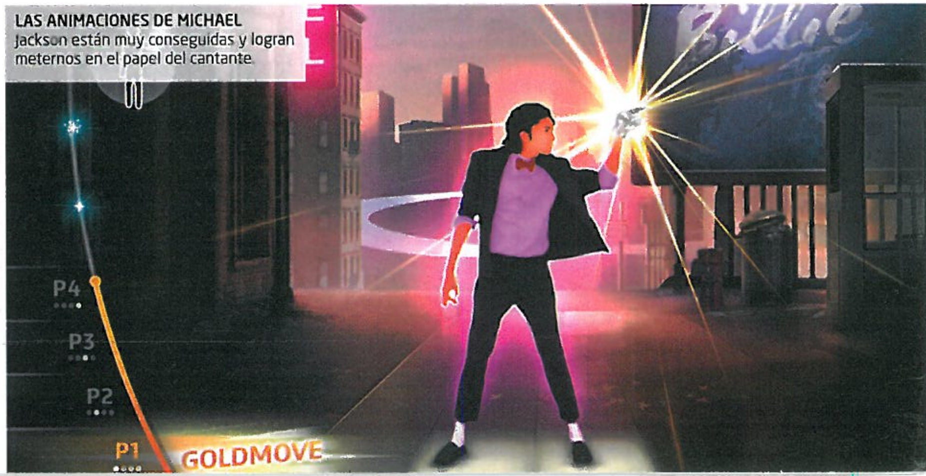
Pese a que existen muchos juegos de baile, aun no habíamos visto en esta generación un juego que girara en torno a la carrera de un icono mítico tanto en la música pop como en la danza, como fue Michael Jackson. Este *Michael Jackson: The Experience* pretende acercar a todos los fans de los títulos de baile a las coreografías del Rey del Pop de una forma sencilla y directa, a través de sus mejores temas y del mando de Wii.

La forma es bastante sencilla: tendremos una recreación de Michael sobresalientemente animada en la pantalla que irá realizando los movimientos que tenemos que seguir con el mando de Wii en entornos relacionados muchas veces con el videoclip original de la canción. Lo cierto es que la captación de movimientos es más que satisfactoria, sobre todo teniendo en cuenta la gran cantidad de gestos enrevesados que contienen algunas de las coreografías, las cuales serán desde accesibles a increíblemente exigentes.

El título posee un repertorio de canciones bastante completo y representativo que satisfará tanto a los fans acérrimos de Jackson como al resto de gente, ya que se han incluido los temas más conocidos. La única pega es que salvo las coreografías, y unos pocos videos desbloqueables, el juego no ofrece mucho más, por lo que salvo que se sea un fan acérrimo de Michael o del baile, al resto el título le durará poco más de una tarde. ■



ALGUNOS DE LOS MOMENTOS míticos del cantante se recrean en el juego.



LAS ANIMACIONES DE MICHAEL Jackson están muy conseguidas y logran meternos en el papel del cantante.

Wii U-SING 2

REGRESA LA GUERRA DE LAS CANCIONES

35 temas nacionales e internacionales, modos de batalla y mucho volumen conforman la carta de presentación de este título.

>Una buena remesa de artistas internacionales.
>U-Store permite bajar nuevas canciones y mantener actualizada la base de datos del juego.

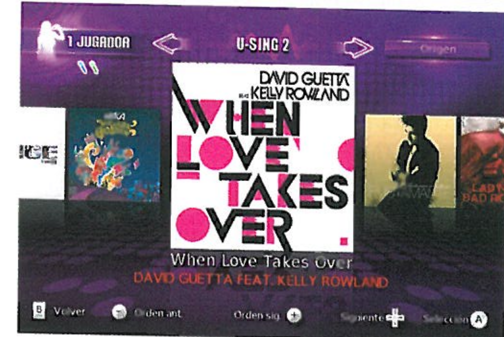
Arriba y abajo

>Poca o ninguna evolución dentro del género de los karaokes.
>Sólo para amantes de los karaokes.

Tras el éxito de la primera parte tanto en Europa como en España, *U-Sing 2* vuelve por Navidad para alegrar las fiestas de todos los amantes del karaoke. Artistas como David Bisbal, Bustamante, Paulina Rubio, Rihanna, Lady Gaga o Coldplay, entre otros, hasta completar los 35 megahits se incluyen en el juego. Una buena remesa que se podrá completar con la descarga de nuevos temas a través de U-STORE, un sistema de descarga en el que los jugadores podrán acceder a más de 20 éxitos musicales internacionales (en inglés) disponibles desde el lanzamiento del juego, entre los que se encuentran canciones de Stereophonics, Stromae y Placebo, entre otros grupos. Mensualmente se añadirán nuevos temas de actualidad a un precio de 300 puntos Wii cada uno de ellos.

En definitiva, un karaoke más en el mercado, con buenas canciones pop para los fans de fiestas sociales. ■







EL PROTAGONISTA ABSOLUTO DEL título: el micro.

U-Sing 2

Wii



U-Sing 2

Género: **Musical**
Desarrolladora: **Mindscape**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **40,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
6.0	9.5

Jugabilidad	Adicción
6.0	8.0

Nota final



La opinión

UN KARAOKE MÁS para jugar en grupo. Eso sí, posee una gran colección de canciones pop para todos los amantes del género. Un 'must have' para quienes gusten de montar fiestas en su casa para reírse con los amigos y cabrear al vecino mientras cantan.



Por David Sanz



DS GOLDEN SUN: OSCURO AMANECER



Golden Sun: Oscuro Amanecer

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Camelot Software**
Editora: **Nintendo**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi

12

www.pegi.info

Las notas

Gráficos 9.0



Sonido 8.5

Jugabilidad 7.9



Adicción 7.0



Nota final



La opinión

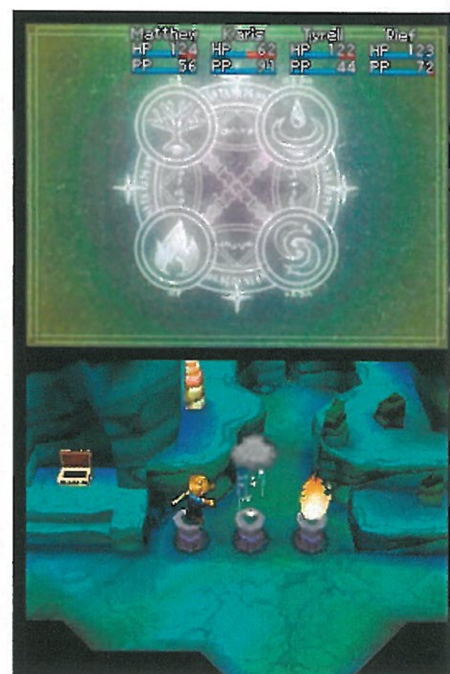
UN JUEGO TAN típico y bien adaptado a la consola portátil de Nintendo que si eres de los que ha disfrutado con *Dragon Quest IX* (o sigues disfrutándo), ya tienes un sustituto, aunque, al decir verdad, es algo menos profundo que aquel pero sí que le hace competencia en lo técnico.



Por Ch. Antón





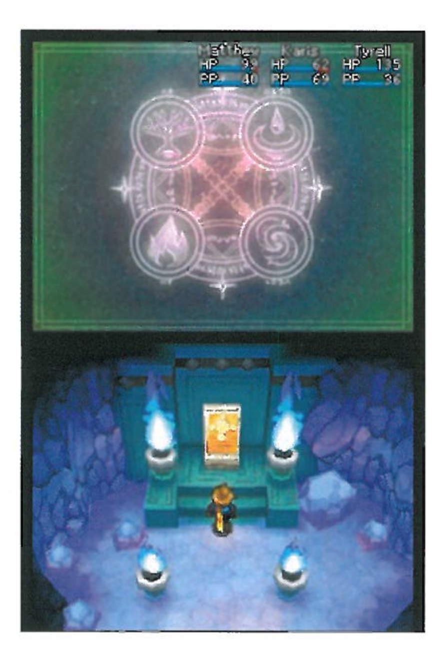


ROL JAPONÉS TRADICIONAL EN ESTADO PURO

Recapitula una historia de hace siete años y, sin salirse del guión que firmaría cualquier otro juego de rol japonés, nos presenta una nueva generación de guerreros.

Es fácil de definir un juego como *Golden Sun: Oscuro Amanecer* cuando toma todos y cada uno de los tópicos de un género y los encapsula en un mismo cartucho. El título de DS es el arquetipo de juego de rol japonés en el que se habla mucho, se resuelve algún puzzle (últimamente al estilo de los juegos de *Zelda*) y luego se lucha a través del sistema que popularizara *Final Fantasy*.

Han pasado siete años desde la segunda entrega de *Golden Sun* y parece ser que la gente de Camelot no quiso que los nuevos jugadores se olvidaran de la tradición de la saga. Es por eso que la secuencia de apertura del juego es una interminable parrafada que no puedes pasar rápido y que, estoy seguro, casi nadie leerá tan a fondo como ellos esperan. De hecho, el principal problema de este *Golden Sun* es que los personajes hablan demasiado. No se callan ni debajo del agua y la acción bien resuelta de los combates en los que intervienen la magia de la Psinergia, las innovaciones, el uso de criaturas (que se llaman Djinns) y que, como es habitual en los títulos japoneses, responden a los cuatro elementos básicos (tierra, aire, agua y fuego), se espacian demasiado y, en el fondo, lo que todos queremos es disfrutar del combate y la aventura, más aún con un tan excepcional apartado gráfico y sonoro como el que muestra *Golden Sun: Oscuro Amanecer*. ■





DEMASIADOS DIÁLOGOS Y ACCIÓN ESPACIADA



HARRY POTTER SE PONE DURO

El mago más famoso de la Tierra se prepara para la lucha de su vida en la adaptación al videojuego de su última película.

J.K. Rowling es la responsable de crear una de las sagas literarias más alabadas de los últimos años, Harry Potter. Sin embargo es muy probable que ni siquiera ella esperara conseguir que sus palabras llegaran a transformarse en videojuegos.

El mejor ejemplo es el título que nos ocupa, versión jugable de la película que se basa en la primera parte del libro que pone fin a las aventuras de Harry Potter. En esta ocasión, la gente de EA ha dejado de lado la naturaleza exploratoria de anteriores entregas para centrarse más en la acción pura y dura, más acorde con el carácter oscuro de la novela original. De este modo, nos encontraremos con un shooter en tercera persona que hace uso de una mecánica de coberturas. Y ahí es donde empiezan sus problemas. La variedad del título es escasa hasta el punto de hacerlo aburrido, siendo todos los intentos por añadir variedad algo insuficientes.

PROBABLEMENTE EL PEOR JUEGO DE HARRY POTTER

A esto hay que sumar lunares técnicos de importancia, como es el caso de la cámara, errores jugables en el control del personaje y un desarrollo ciertamente poco acertado. Suficiente para convertir a esta primera parte de 'Las Reliquias de la Muerte' en un título evitable en el que ni siquiera se salva la narrativa, demasiado dispersa y poco eficiente.

El detalle más destacable es la inclusión de varios minijuegos para Kinect, que consiguen entretener en pequeñas dosis, sin llegar a ser extraordinarios. ■





HASTA LOS DEMENTORES PARECEN huir de este juego de Electronic Arts.



>Los minijuegos de Kinect.
>Primeras partidas intensas.
>Buen apartado sonoro.

Arriba y abajo

>Desarrollo repetitivo y falto de inspiración.
>Errores gráficos y jugables que terminan por arruinar completamente la propuesta.

Multi



Harry Potter y Las Reliquias de la Muerte, Parte 1

Género: **Acción**
Desarrolladora: **EA Bright Light**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **71,90€ (PS3 y 360) 50,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

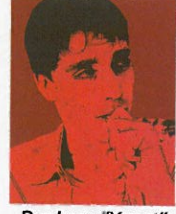
Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
7.5	8.0	5.0	5.7

Nota final

5.8

La opinión

UNA GRAN DECEPCIÓN el nuevo cambio de aires que se ha querido imprimir a esta franquicia. Las bases no acaban de ser malas, pero se han plasmado de manera errónea casi todas las buenas ideas del equipo de EA.



Por Juan "Xcast"

360 PS3 PC APACHE: AIR ASSAULT



Apache: Air Assault

Género: **Arcade**
Desarrolladora: **Gaijin**
Editora: **Activision**
Precio: **50,95€ (PS3 y 360) 40,95€ (PC)**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos


Sonido 8.8

Jugabilidad


Adicción


Nota final



La opinión

UNA CAMPAÑA INTENSA y un más que acertado apartado multijugador convierten a Apache: Air Assault en una gran alternativa para los seguidores del género. A pesar de su indudable calidad, lo específico de su temática puede jugar en su contra para el resto.



Por Javier Artero



EL TRUENO AZUL ESTARÍA ORGULLOSO

Si tu sueño desde niño siempre había sido pilotar un helicóptero armado hasta los dientes, ahora puedes hacerlo realidad.

>Banda sonora y doblaje muy buenos.
>Las misiones cooperativas son adictivas.
>Variedad de misiones y escenarios.

Arriba y abajo

>El guión del modo campaña es flojo.
>Le falta ambición en algunos aspectos para subir un peldaño de calidad.

Gaijin Entertainment ya demostró su talento con el notable *IL-2 Sturmovik* y ahora lo ha vuelto a confirmar. En esta ocasión nos pondrán a los mandos de los potentísimos helicópteros de combate Apache, en un juego que está a medio camino entre la simulación y el arcade.

El detalle de contar con licencia oficial hace que los distintos modelos a controlar estén recreados con todo lujo de detalles -tanto externos como internos-. Esta tónica se extiende al resto del título, convirtiéndolo en un juego bastante satisfactorio en casi todas sus facetas. Fácil de jugar y complicado de dominar, dispone de distintos tipos de control -desde uno simple al alcance de cualquier jugador hasta el complicado modo 'realista'- y la campaña está estructurada en 16 variadas misiones que nos llevarán a través de distintos escenarios de guerra reales.

Técnicamente bien acabado, cuenta con una gran banda sonora y un excelente doblaje al castellano con un gran trabajo en este aspecto.

SUS MODOS COOPERATIVOS SON LO MEJOR DEL TÍTULO

Potencia además el modo cooperativo con bastante acierto, permitiendo jugar la campaña en local -uno de artillero y el otro pilotando- o participar en 13 misiones on-line con hasta tres amigos más. Aunque mejorable en algunos aspectos y no apto para todo tipo de jugadores, no cabe duda de que *Apache: Air Assault* satisfará a los seguidores de los juegos de combates aéreos, sobre todo a los poseedores de una consola, puesto que no es una temática nada habitual por esos lares. ■



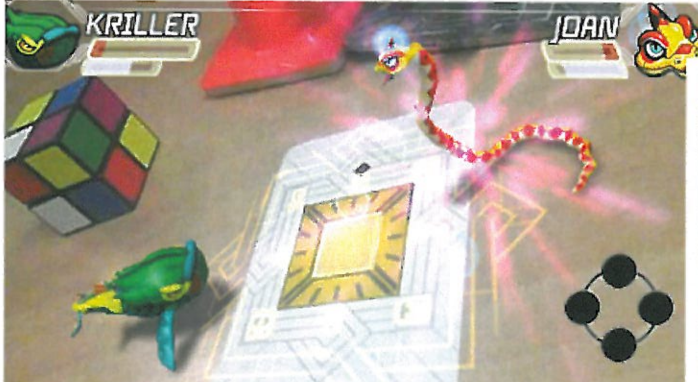


EL JUEGO SE COMPONE de escenarios creados a partir de imágenes reales por satélite, como África, Oriente Medio y América Central.

PSP INVIZIMALS: LA OTRA DIMENSION









OTRA OLEADA DE BICHOS INVISIBLES

El gran éxito del primer *Invizimals*, de los españoles Novarama, ha animado a Sony a apostar por una iteración igual de buena.

> El sistema de combate es muy profundo, engancha a cualquier tipo de público.
> La aplicación de la cámara a toda la jugabilidad.
> Ha pulido los fallos que tenía el primer Invizimals.
> El online, muy sólido.

Arriba y abajo

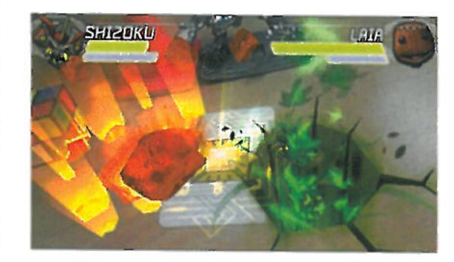
> Pocas novedades respecto al primero.
> El diseño de los i

Avisamos, ***Invizimals: La Otra Dimensión*** es, más que una segunda parte, una expansión. Se han incluido nuevas opciones multijugador (sobre todo la posibilidad de crear salas cerradas para jugadores de determinados niveles), hay un nuevo modo historia y se ha renovado el bestiario casi en su totalidad. De los algo más de 130 invizimals que aparecen en este título, solo 20 ya estuvieron en el primero, una gran excusa para hacerte con *La Otra Dimensión* si te encantó el juego del año pasado.

Todo lo demás, sin embargo, sigue prácticamente igual. Ayudados de la cámara Go!Cam de PSP recorreremos lugares de nuestra casa en busca de los invizimals. Un radar nos avisa de dónde están y, cuando aparecen, tendremos que utilizar la trampa -esa carta blanca que ves en las imágenes- y realizar un minijuego (hay unos cuarenta y en la mayoría la cámara y su micro son protagonistas) para conseguir atraparlo.

Una vez que está en nuestro poder, es hora de luchar con él. Cada invizimal tiene una barra de vida y otra de stamina, que va agotándose a medida que realizas acciones, ya sea atacar estre varias posibilidades o defenderse. Son peleas por turnos en las que la estrategia es fundamental, pues cada invizimal es inmune a unos tipos de ataques y débil frente a otros. Además, las pequeñas bestias suben de nivel, adquieren nuevos poderes y pueden portar objetos que les ayuden en las peleas.

Pese a que el juego no aporta novedades de peso respecto al primero, es una gran apuesta por una manera diferente de entender el "género Pokémon". Y el único más allá de esa saga que ha triunfado en este estilo de juego. Muy recomendable. ■



NO HAY GRANDES NOVEDADES, PERO SE HAN PULIDO LOS FALLOS



AHORA PUEDES PERSONALIZAR AL máximo a tus bichos.





Invizimals: La Otra Dimensión

Género: **Rol / Lucha**
Desarrolladora: **Novarama**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **29,95€; 49,95€ (con Cam!Go)**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 7.5
Sonido 7.5
Jugabilidad 9.0
Adicción 9.0



Nota final



8.5

La opinión

QUIZÁ ESPANTE AL público más adulto, pero el nuevo Invizimals vuelve a ser una de las apuestas más originales de PSP gracias a que Novarama ha entendido mejor que nadie el concepto de realidad aumentada. Lo malo, las pocas novedades respecto al primero.



Por Dave Navarro

360 PC



Gray Matter

Género: **Aventura gráfica**
Desarrolladora: **Wizarbox**
Editora: **Friendware / DTP**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Voces**  **Textos**

Pegi

12

www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.2	8.3
Jugabilidad	**Adicción**
8.5	8.5

Nota final



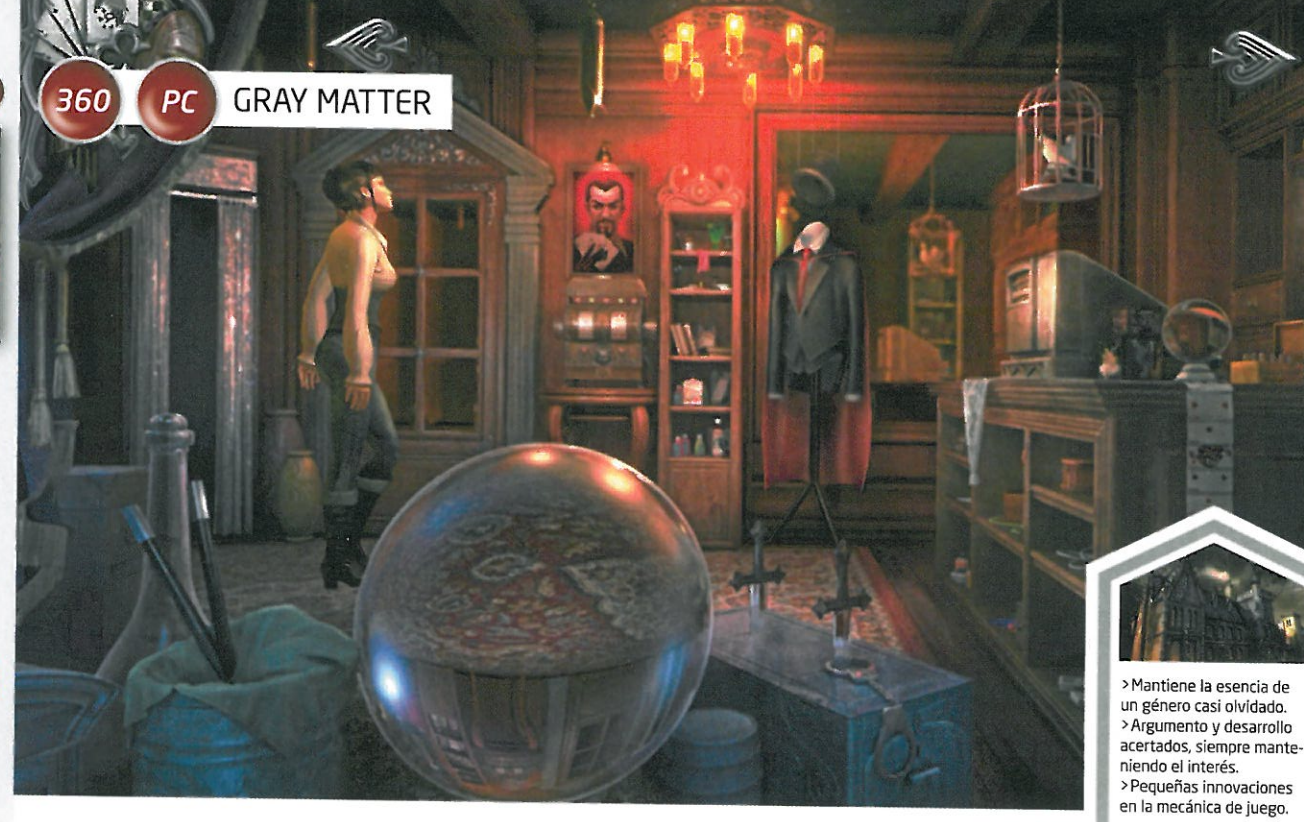
La opinión

JANE JENSEN VUELVE a demostrar su creatividad y talento para desarrollar historias complejas y llenas de misterio. Una digna razón para volver a revisitar viejas mecánicas de juego y un interesante proyecto que ha llegado al mercado casi por sorpresa.



Por Juan "Xcast"

360 PC GRAY MATTER



> Mantiene la esencia de un género casi olvidado.
> Argumento y desarrollo acertados, siempre manteniendo el interés.
> Pequeñas innovaciones en la mecánica de juego.

Arriba y abajo

> Debería estar doblado a nuestro idioma.
> Solo cumple en lo técnico.

UNA AVENTURA DE LA VIEJA ESCUELA

Los viejos días de las aventuras gráficas pasaron y formarían parte de nuestra memoria si no fuera por juegos como *Gray Matter*.

Lejos quedan ya los días en que las aventuras gráficas eran uno de los géneros más importantes del mundo del videjuego. Para el recuerdo quedan sagas como *Monkey Island, Broken Sword* o *Gabriel Knight*.

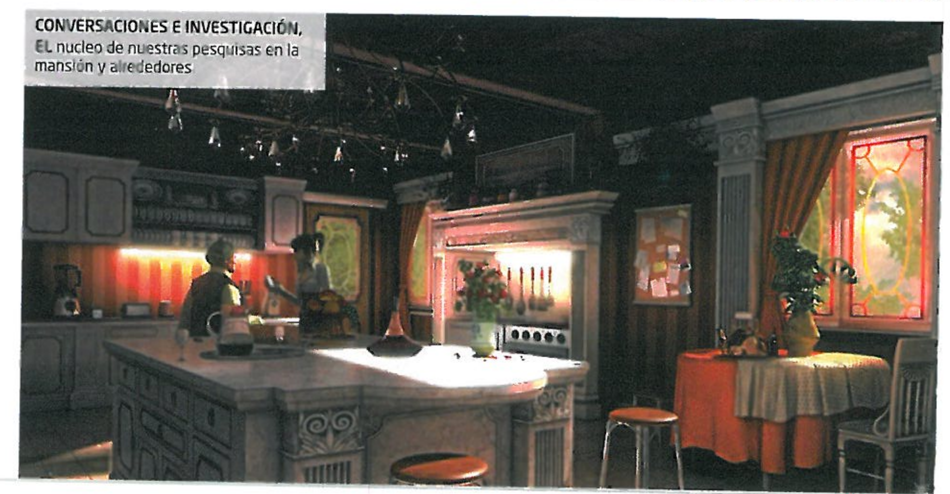
Precisamente de la autora de esta última saga ha salido el argumento del título que nos ocupa, *Gray Matter*. Se trata de una revisitación a los cánones clásicos del género. Por esto, el punto más importante de este proyecto ha sido su argumento y los personajes que protagonizan la trama. En este aspecto pocas pegas hay que poner, con un personaje principal muy bien definido y un hilo principal repleto de sorpresas y giros interesantes.

La mecánica de juego tampoco pretende innovar, basándose en el point&click de siempre, aunque cuente con un par de detalles que dotan de aire fresco al título. Un ejemplo sería el sistema de magia que incluye, que nos permite hacer trucos al más puro estilo prestidigitador al realizar determinados movimientos. Un pequeño detalle muy bien resuelto y que da muestras del cuidado puesto en cada detalle de la producción.

Técnicamente no se le puede pedir más al género, con escenarios pregrabados pero con personajes altamente detallados. Sin embargo sí que se podría haber incluido un doblaje a nuestro idioma. Nada que empañe en exceso este resultón título especialmente indicado para usuarios de PC y nostálgicos de las aventuras. ■



LA POBRE SAMANTHA NO sabe la que se le viene encima.



CONVERSACIONES E INVESTIGACIÓN, EL nucleo de nuestras pesquisas en la mansión y alrededores



>Su cuidado aspecto gráfico.
>La inclusión de elementos roleros.
>Nada que envidiar a las versiones de sobremesa.

Arriba y abajo

>La cámara en ocasiones nos deja sin visión.
>Puede llegar a resultar un tanto repetitivo.
>El pobre apartado sonoro.

LIBERA A LA BESTIA MÁS PORTÁTIL

Criaturas de tres metros luchando por evitar la destrucción del mundo. Otra vuelta de tuerca más a un argumento que ya está trillado hasta la saciedad.

Estamos ante otro de esos juegos que tratan de aprovechar la popularidad de una serie animada para ganarse su cuota de mercado. Sorprende en este caso que se haya portado a DS casi directamente desde consolas de sobremesa, manteniendo un nivel de gráficos y una jugabilidad casi calcada a sus hermanas mayores.

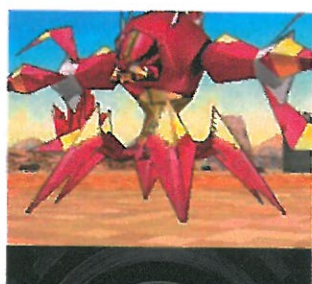
Partimos de un completo editor de personaje, que nos permitirá crear nuestro alter-ego. La jugabilidad nos ofrecera algunas zonas de infiltración, aunque la mayor parte del tiempo la pasaremos enfrentando a nuestras enormes criaturas con hasta tres oponentes al mismo tiempo.

En estos momentos, el sistema de combate nos permite tener el control absoluto del luchador, tanto en movimientos como en ataques. Se desmarca así del sistema de comandos habitual. Además de los dos tipos de golpes, rápido y fuerte, dispondremos de diversas ayudas que nos facilitarán alcanzar la victoria. Uno será el uso de cartas mágicas, que nos permitirá dotar a nuestra criatura de diversos tipos de ataque y defensa, ampliando el abanico de posibilidades y aportando cierto toque rolero.

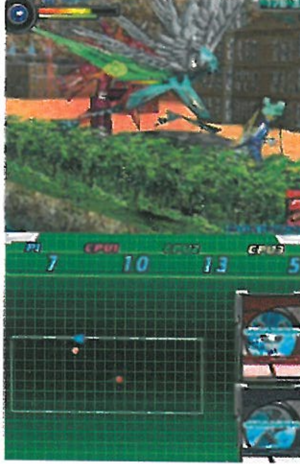
Esto nos servirá para llevar a buen puerto nuestros dos objetivos principales. Acabar con los monstruos que nos encontremos y defender la zona de nuestro terreno que se nos indique, añadiendo incluso un componente de tower-defense que aporta algo de frescura a las batallas.

En los puntos negativos hay que destacar el sistema de cámaras, en ocasiones un tanto incómodo puesto que no llega a estar todo lo pulido que sería deseable. El apartado sonoro tampoco está a la altura, aunque estos errores no serán óbice para que los más pequeños disfruten con uno de los mejores títulos basado en esta franquicia. Los jugadores más clásicos no le terminarán de ver la gracia. ■

INDICADO SOBRE TODO PARA LOS MÁS PEQUEÑOS




LAS ESCENAS CINEMÁTICAS SON verdadaramente espectaculares.



LA LIBERTAD DE MOVIMIENTOS es una de las grandes novedades de esta entrega.

DS



Bakugan: Defenders of the Core

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Now Production**
Editora: **Activision**
Precio: **40,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi




www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.0 | Sonido 6.0
Jugabilidad 7.0 | Adicción 6.5



Nota final



6.9

La opinión

ORIENTADO A LOS más pequeños de la casa, *Bakugan: Defenders of the Core* se basa en la serie de televisión hasta convertirse en un buen juego dentro de su género. Sus intentos por innovar, la combinación de ciertos elementos de rol y su vistosidad son sus puntos fuertes.



Por Wako

PS3 PC PSP



Tron: Evolution

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Propaganda Games**
Editora: **Disney Interactive**
Precio: **69,95€ (PS3); 29,95€ (PC, PSP)**
Jugadores: **1-10**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos **8.1** Sonido **8.2**

Jugabilidad **7.3** Adicción **7.0**



Nota final



La opinión

SALVO QUE SEAS un fan ferviente del mundo de TRON, y a lo mejor ni aún así, el juego se tornará en monótono y simplón en pocas horas. Solamente su notable apartado visual y sonoro, y el contar con una trama diferente a las películas lo salvan de una nota peor.



Por Alejandro Peña

PS3 PC PSP TRON: EVOLUTION







APELAR A LA NOSTALGIA NO ES SUFICIENTE

El mito de TRON reaparece ambicioso en el mundo del videojuego, pero la monotonía de su mecánica jugable ensombrece su cuidada ambientación y original trama.

Como nexo de unión entre lo acontecido en el filme de 1982, considerado por muchos adelantado a su tiempo, y los sucesos de su reciente estrenada secuela, se nos presenta este título con guión original y una cuidada estética en el que encarnamos a Anon, un supervisor del sistema que tendrá que resolver el conflicto entre los programas llamados 'ISO' y los denominados 'Basics'.

Aunque con el tutorial inicial nos dé la sensación de que la jugabilidad será parecida a la de un sandbox futurista, lo cierto es que la mecánica de juego alterna constantemente entre un plataformas -al estilo de los *Prince of Persia* modernos pero más repetitivo y líneal- y un beat 'em up soso y simple en el que tendremos que deshacernos de los otros programas usando nuestro disco a modo de cuchilla y los típicos combos de botones.

El cierto toque rolero, que nos permite ir mejorando las habilidades de nuestro protagonista, no tiene el suficiente peso en el desarrollo del juego como para darlo por bueno. Sin embargo, sí que es de reseñar la unificación que Propaganda Games ha realizado entre el modo individual y el multijugador, ya que los puntos de experiencia obtenidos en ambos modos se combinan entre sí. A pesar de elllo, el multijugador, como el resto del juego, carece de innovación alguna. Una suerte de 'deathmatch' y capturar la bandera. ■

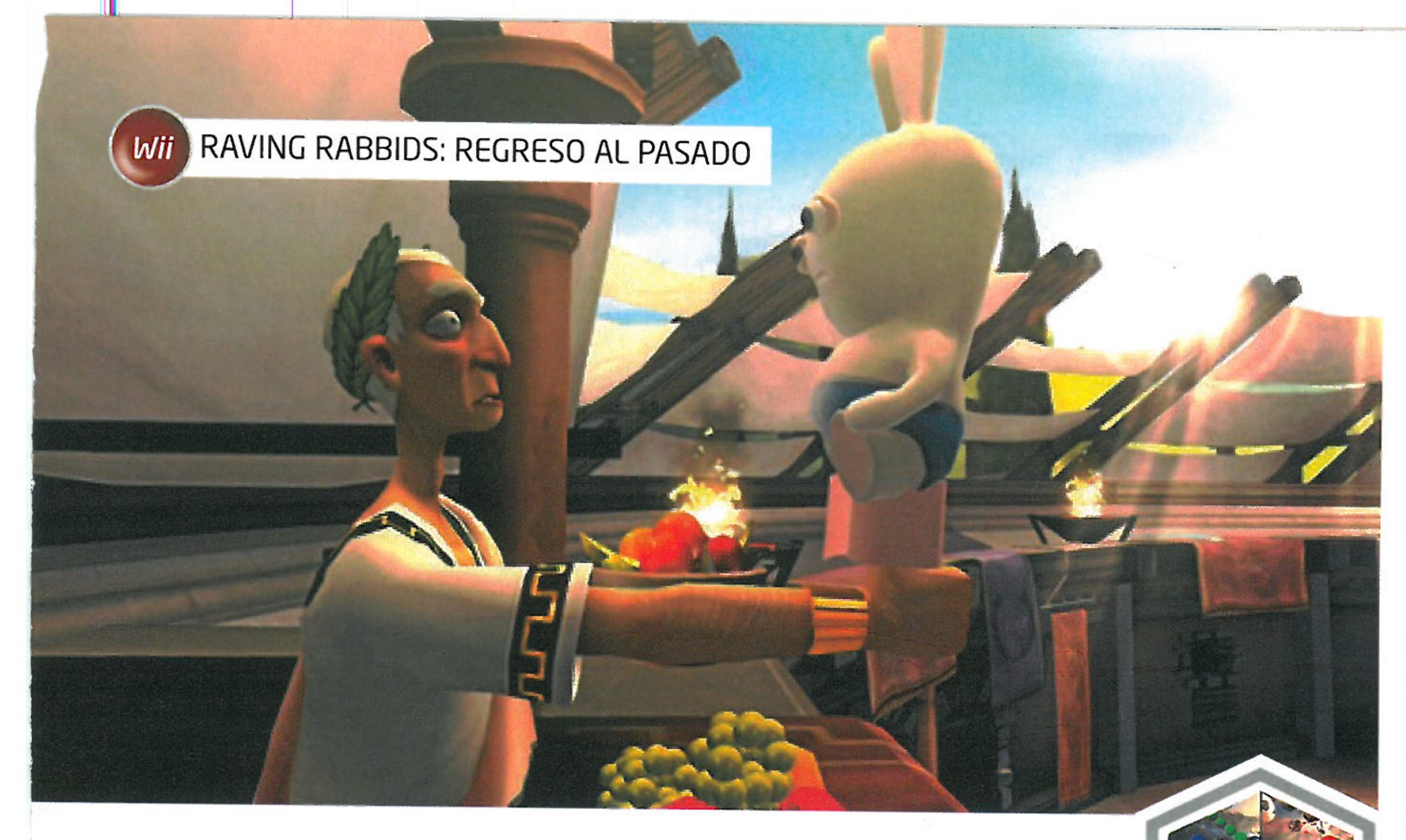


LOS TRAJES DE NEONES de colores aparecen con el mismo aspecto que en el reciente filme TRON: Legacy

> Magnífica implementación del modo online.
> Ambientación y estética visual a la altura.
> Argumento original y diferente del del filme.

Arriba y abajo

> Jugabilidad repetitiva.
> Fases de plataformas monótonas.
> Deficiente control de los dos vehículos jugables.



CAMBIA LA HISTORIA Y SIEMBRA EL CAOS

Más minijuegos y carcajadas con los alocados conejos de Ubisoft, ahora a lomos de una lavadora con la capacidad de viajar en el tiempo.

Bajo la premisa de salir en televisión, volver a su lugar de origen, o de viajar en el tiempo, los escatológicos conejos vuelven a ofrecer todos los ingredientes necesarios para un sinfín de horas de risas con los amigos. El escenario ahora es un museo, donde a través de sus cuadros visitaremos diferentes épocas históricas como pretexto para disfrutar otra vez de diversos minijuegos.

Estos consistirán desde cooperar en equipo atados con un rollo de papel higiénico a nuestro compañero, disparar a blancos móviles con escobillas de WC, recolectar objetos mientras nos liamos a bofetadas con nuestros adversarios o recorrer escenarios volando en alocadas batallas aéreas. Todo ello en diferentes marcos históricos como el hundimiento del Titanic, la Fiebre del Oro o el descubrimiento de la electricidad.



Lo cierto es que el museo da para bastantes horas de juego. Ofrece entretenimientos menores aparte de los minijuegos en sí, como jugar a encestar Rabbids lanzándolos con violencia a una canasta, un modo online que ya se pedía a gritos en la saga y una sala exclusiva con minijuegos para los que posean Wii Motion Plus. Lástima que al final la cantidad de retos sea algo escasa, porque es un título que divierte tanto como sus antecesores.



LOS DISFRACES PUEDEN LLEGAR a ser de lo mas absurdos.

Una alocada lección de historia
DISFRACES A RAUDALES

Aparte de los diversos escenarios que podamos visitar en los minijuegos, los rabbids también pondrán su toque histórico al título. Siguiendo con la tradición de sus antecesores, podremos disfrazarlos con trajes de diferentes épocas, muchos de ellos bastante originales, que sin duda nos sacarán más de una carcajada y que son el punto que diferencia al título de otras entregas anteriores.

Arriba y abajo

> El museo para desbloquear contenidos secretos.
> La estética general del título, cuidada e hilarante.
> Muy divertido en multijugador.

> Pocos minijuegos.
> La máquina no es un reto.
> Que a este ritmo de entregas la fórmula termine agotándose.

Wii



Raving Rabbids: Regreso al pasado

Género: **Minijuegos**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **50,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Textos

Pegi




www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.1	7.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.2	7.9

Nota final



La opinión

LOS RABBIDS SIGUEN cumpliendo de forma notable en su visita anual a las consolas de Nintendo. El jugador recibirá lo que espera que se le ofrezca: diversión directa, humor absurdo, minijuegos muy competitivos, y doble ración de conejo aderezada con muchas bofetadas.



Por J.L. Villalobos





Create

Género: **Puzzle**
Desarrolladora: **EA Bright Light**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **40,95€ (360, PS3); 29,95€ (Wii, PC)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas





Gráficos	Sonido
6.0	6.0
Jugabilidad	**Adicción**
7.0	7.8

Nota final



6.7

La opinión

UNA OPCIÓN MÁS dentro del género de los puzzles que no termina de materializarse en buen juego por culpa de la falta de inspiración a la hora de desarrollar la interfaz de juego. La parte de creación tampoco está demasiado conseguida, aunque divierte un buen rato.



Por Dave Navarro

Multi CREATE









CREACIÓN Y RESOLUCIÓN DE PUZZLES FÍSICOS

Y personalización de mundos. Eso es lo que ofrece *Create*, un título a medio camino entre la creación y los acertijos que no termina de rendir en ningún aspecto.

Quizá el elemento más importante en los juegos de puzzles que se crean hoy en día sea la física. Desde *World of Goo* a *Angry Birds*, son incontables los juegos que recurren a ella como centro de sus acertijos.

Create retoma esa idea con dos inspiraciones principales: *LittleBigPlanet* y *Scribblenauts*, como dos son sus principales opciones de juego: la creación y la resolución de puzzles.

El universo de *Create* está dividido en mundos temáticos, desde un parque de atracciones al Antiguo Egipto. En ellos nos propondrán diversos puzzles a resolver, a menudo llevar algo del punto A al B o conseguir alcanzar unos elementos que nos dan puntos. Para ello nos darán diversos objetos con los que tendremos que superar obstáculos. Por ejemplo, cruzar un foso con un coche, para lo que podremos utilizar una rampa y así el vehículo lo sorteará. Al principio serán tan sencillos como este, pero a medida que avancen los niveles resultará mucho más complicado. Por cada puzzle resuelto obtendremos chispas, que son las que desbloquearán otros puzzles y objetos para decorar los mundos, en un principio vacíos. Aquí entra la parte de decorar más que de crear escenarios, como si fuésemos un pintor, ya que no tendremos la opción de modificar nada, solo cambiar su aspecto.



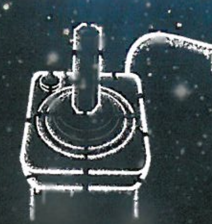
CUANTA MÁS ESPECTACULAR SEA la resolución del puzzle más puntos ganarás.



CADA MUNDO TEMÁTICO TIENE unos elementos diferentes con los que jugar.

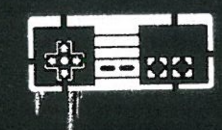
Hasta aquí bien, es un juego de puzzles sencillito pero que rinde. ¿El problema? Los menús, creados con una horrorosa falta de inspiración, que pretenden ser accesibles para todo el mundo pero que no hacen más que complicar las cosas. Hasta el punto de que nos resultará más fácil borrar un objeto que moverlo de un lugar a otro o hasta no saber dónde está cada elemento. *Create* es una buena propuesta, el nacimiento de una nueva IP, pero que tiene mucho que mejorar. ■

1977



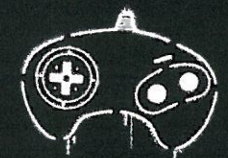


1983





1988





1994



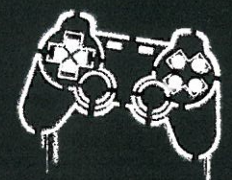


1996





2000





2010





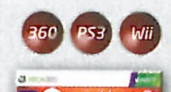
ALGUNAS COSAS
NO NECESITAN CAMBIAR



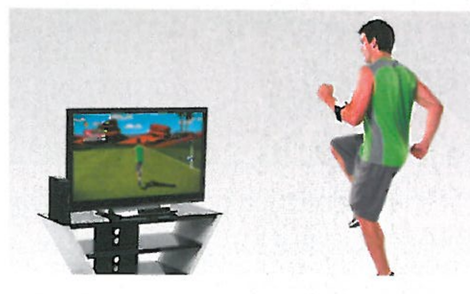
BURGERKING.ES

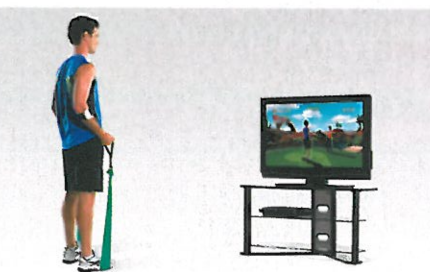
EL SABOR ES EL KING

EA SPORTS ACTIVE 2



SUDA DE LO LINDO FRENTE A TU CONSOLA





Esta secuela del título de sudar y perder calorías de EA Sports nos lo trae, nada más y nada menos, que a Sir David Beckam debajo del brazo. Y si a uno le aseguran que si se pone a entrenar con este juego de fitness se le va a quedar el cuerpo del centrocampista de los L.A. Galaxy, tatuajes incluidos, pues allá vamos.

El título llega en sus versiones de PS3 y Wii provisto de un par de sensores (uno para un brazo y otro para una pierna), lo que ayudará a la aplicación a detectar nuestros movimientos. Pero la versión más completa y satisfactoria es la de Xbox 360, donde es obligatorio contar con Kinect. Aquí el juego lee todo nuestro cuerpo y corrige nuestra posición cuando no hacemos bien los ejercicios. Las tres versiones cuentan con un pulsómetro que controla nuestro ritmo cardíaco y adecua el ejercicio al mismo. Muy completo, lleno de ejercicios, programas de fitness, adelgazamiento, etc., controla nuestro entrenamiento y hasta sube las estadísticas a la web. ■



EA Sports Active 2

Género: **Deportivo / Fitness**
Desarrolladora: **EA Sports**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **99,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Dificultad
8.0	8.2	8.2	7.5

Nota final





BLAZBLUE: CONTINUUM SHIFT



TODO UN REFERENTE DE LA GENERACIÓN



Los amantes del género de la lucha en 2D tienen en esta generación dos referentes claros. Uno es *Street Fighter IV*, el otro es *BlazBlue*. ***Continuum Shift*** viene a ser algo parecido al "Super" de *Blazblue*, un más y mejor. Esta nueva entrega reequilibra el plantel de luchadores, con un resultado francamente brillante. Estamos ante un producto exigente y muy pulido, con un buen número de horas por delante gracias a los cuatro modos de juego nuevos y a todos los que ya había en el anterior *BlazBlue*. El pero principal es el nuevo modo historia, que no está narrado bien y llega a resultar tedioso. ■

BlazBlue: Continuum Shift

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Arc System Work**
Editora: **Koch Media**
Precio: **50,95 €**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi







www.pegi.info

Nota final



MONOPOLY STREETS



TODO EL ESPÍRITU DEL JUEGO DE MESA



Dos años después del lanzamiento del primer Monopoly virtual y para celebrar el 75 aniversario del juego de mesa llega ***Monopoly Streets***. ***Streets*** cumple su cometido sobre todo en una cosa, es una representación fiel del juego original. Lo tiene absolutamente todo para disfrutar en grupo de una buena partida de millonarios. Sus cambios con respecto al de hace dos años son escasos, por lo que si tienes el de 2008 quizá no es una compra recomendable. Su ritmo se resiente a veces, pero poder comprar la calle Fuencarral, la calle Delicias o el Paseo del Prado (como ves es la versión madrileña) no tiene precio. ■

Monopoly Streets

Género: **Party**
Desarrolladora: **Robot Entertaiment**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **50,95€ (360, PS3); 40,95€ (Wii, DS)**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi





www.pegi.info

Nota final



BUZZ! EL CONCURSO MUSICAL...

PS3

UN POQUITO DE CULTURA MUSICAL



Buzz! El Concurso Musical Definitivo

Género: **Party**
Desarrolladora: **Sony C.E.**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **39,95€ (con buzzers)**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi 3
www.pegi.info

Nota final 8.0

El archifamoso videojuego-concurso con pulsadores de Sony nació, hace ya más de cinco años, precisamente, con un título dedicado al mundo de la música. Con aquellas preguntas y respuestas que sacaban a la luz nuestra cultura musical comenzamos a enamorarnos de esta saga que supera ya la docena de títulos lanzados.

Ahora, Sony lanza el que llaman el *Concurso Musical Definitivo*, con muchas más preguntas y pruebas en torno al prolífico mundo de la música. Ahora, además, podemos poner nuestras caras a los concursantes, utilizando la Playstation Eye, y disfrutar de algunos minijuegos compatibles con los mandos de Move. ■

TONY HAWK SHRED

EL SKATE MENOS COMPLICADO



Tony Hawk Shred

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Robomodo**
Editora: **Activision**
Precio: **91,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces**  **Textos** 

Pegi 3
www.pegi.info

Nota final



Los aficionados más jóvenes al skate están de enhorabuena, Tony Hawk vuelve con la sana intención de hacer que los más pequeños disfruten de patinaje gracias a la tabla incluida en el pack. Se trata de un título sencillo que intenta hacer de este complicado deporte algo más fácil, a la vez que nos hace quemar algunas calorías con diversos retos de lo más entretenido.

Hay que añadir a la ecuación la inclusión del snowboard, lo que termina por completar un título más que aceptable en sus aspectos técnicos y muy divertido para los menos exigentes en lo jugable. Una buena opción para disfrutar en familia. ■

SPORTS ISLAND: FREEDOM

360

UN FALLIDO WII SPORTS PARA KINECT



Sports Island: Freedom

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Hudson Entertainment**
Editora: **Konami**
Precio: **40,99€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Nota final



La idea de *Sports Island* no es mala: crear una especie de *Wii Sports* para Kinect con diez disciplinas deportivas en las que nuestro cuerpo hará de mando. A pesar de que la variedad de pruebas es interesantísima –hay Kendo, Paintball e incluso patinaje- el resultado es decepcionante debido a una muy mala implementación a la hora de reconocer nuestros movimientos incluso en los menús de juego. Sí, hay algunas pruebas que funcionan bien y son divertidas, pero globalmente el juego acaba por desesperar al jugador. Una lástima ya que, sobre todo en multijugador, podría haber dado mucho de sí, especialmente en las fiestas con amigos. ■

DEADLY PREMONITION

360

ESTE JUEGO, O LO ODIAS O LO AMAS



Deadly Premonition

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Access Game**
Editora: **Namco-Bandai**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi







Nota final



Estamos ante un juego peculiar y casi único. Por una parte sus valores de producción son alarmantemente bajos. Ni su apartado visual ni el sonoro consiguen estar a la altura de la generación actual ni de una manera remota. Por otra, su propuesta de juego supone una interesante mezcla de géneros que puede llegar a convencer a un determinado tipo de jugadores.

Deadly Premonition nos da libertad de movimientos, nos propone una acción al estilo de las últimas entregas de *Resident Evil* y le añade toques de misterio con David Lynch como referente. Grandes nombres que inpiran un título especial y único, pero lejos de llegar a destacar de alguna manera. ■

THE SLY COLLECTION

PS3

UN HOMENAJE A UNA SAGA POCO CONOCIDA



The Sly Collection

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Sanzaru Games**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi 7
www.pegi.info

Nota final 8.8

Siguiendo los pasos de las dos primeras entregas de *God of War*, Sony ha remasterizado los tres títulos de *Sly Racoon*, la saga de acción y plataformas que encandiló a muchos jugadores en Playstation 2. Sus novedades principales son su obvia remasterización en HD y el soporte para las 3D estereoscópicas. Quizá no tenga el mismo renombre que sus competidores *Ratchet & Clank* o *Jak & Daxter*, pero ***The Sly Collection*** es, para los amantes del género, una compra obligada si no los disfrutaste en su día. Te encantará el humor del ladrón Sly, su estilo visual cell-shading y sus hilarantes historias. Tienes por delante más de 20 horas de juego. ■

DANCE PARADISE



MUÉVETE AL COMPÁS DE KINECT



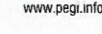
Dance Paradise

Género: **Musical**
Desarrolladora: **Smackdown Productions**
Editora: **Mindscape**
Precio: **50,99€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi







www.pegi.info

Nota final

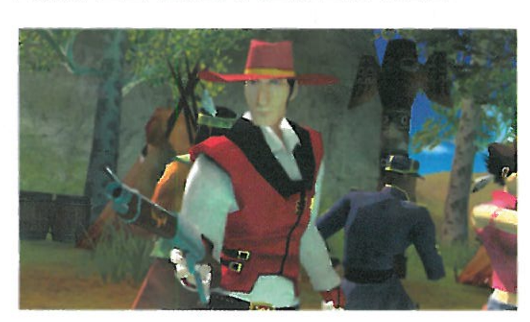


Otro juego más que llega para hacernos mover el esqueleto con el nuevo sensor de movimiento de Microsoft. ***Dance Paradise*** ofrece un amplio repertorio de canciones –con Lady Gaga, Mc Hammer o Daft Punk entre otros- que debemos bailar utilizando nuestro cuerpo siguiendo los movimientos que nos aparecen en la pantalla. Quizá no encontremos tantos 'temazos' como en sus rivales, pero sigue siendo una gran opción. Diversión sencilla a través de su trabajado modo carrera y que nos hará pasar muy buenos ratos si jugamos en compañía. No es *Dance Central* pero se le acerca. Una buena alternativa para los poseedores de Kinect con ganas de marcha. ■

WESTERN HEROES



MUCHOS INDIOS Y UN RIFLE DE PLÁSTICO



Western Heroes

Género: **Shooter**
Desarrolladora: **BigBen Interactive**
Editora: **Herederos de Nostromo**
Precio: **59,99€**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Nota final



Un shooter sobre raíles inspirado, lo habrás adivinado por el título, en el salvaje oeste. La verdad es que lo mejor del título es la escopeta de cañones recortados de plástico que incluye el pack, una réplica del La Mare's Leig utilizado por Steve McQueen en la serie 'Wanted: Dead or Alive'. Con este pedazo de accesorio apuntaremos a los malos e iremos acabando con ellos a ritmo de spaguetti western.

En el juego podemos elegir entre cuatro personajes diferentes (Jesse, Chava, Jake y Qatelaga) y hasta jugar acompañado de tres amigos (equipados con cualquier pistola compatible o solo con el Wiimote). Entretenido, pero pobre técnicamente. ■

PAC-MAN PARTY



¿PERO DÓNDE ESTÁ LA FIESTA?



Pac-Man Party

Género: **Party**
Desarrolladora: **Namco-Bandai**
Editora: **Namco-Bandai**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi







Nota final



El regreso de Pac-Man en su 30º aniversario no ha sido todo lo exuberante que habría cabido esperar. Namco escogió una plataforma como Wii para lanzar su pequeño homenaje al comecocos y un género que, teniendo un gran recorrido en el catálogo de la consola, tampoco encajaba con Pac-Man, un party game o lo que es lo mismo: un juego de juegos. Y como el que mucho abarca poco aprieta, al final, lo mejor de este título en el que sí, aparecen los personajes clásicos del comecocos, es la parte en la que encontramos algunas versiones de juegos clásicos como el propio *Pac-Man* de toda la vida o *Galaga*. Y digo yo, para eso, ¿no es mejor un Namco Classics?

¡SUSCRÍBETE AHORA!



Oferta exclusiva para el territorio nacional peninsular, no acumulable a otras ofertas o promociones en vigor. Promoción válida sólo para nuevas suscripciones.

Descargas

Comprar sin salir de casa

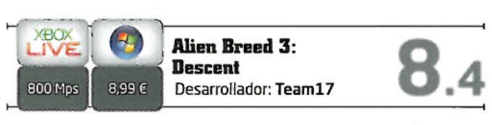
No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos solo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

ALIEN BREED 3: DESCENT

UN REMAKE CON LA SANGRE ÁCIDA

La tercera parte de *Alien Breed* ha llegado ya a los sistemas de descarga con una propuesta que pule los fallos de los dos episodios anteriores de esta saga.

La moda de rediseñar títulos clásicos sigue dando sus frutos. *Alien Breed* es el mejor ejemplo, ya que con este han sido tres los episodios que Team 17 ha lanzado basados en una franquicia clásica. La propuesta que ofrecen no es la más original, ya que nos coloca ante un shooter cenital que pone en pantalla a un aguerrido marine frente a decenas de alienígenas furiosos y salvajes. Sin embargo, estamos ante el título más trabajado tanto en sus aspectos jugables como en la presentación de esta moderna trilogía/remake. Por fin, el equipo de desarrollo ha dado con la tecla del ritmo de juego correcto, llevando además los apartados visual y sonoro un paso más allá de lo visto en *Alien Breed 1* y *2*. No se le puede calificar como perfecto, ya que su longevidad es más bien escasa y muestra determinados errores, pero sigue siendo una buena opción a un precio correcto.



Alien Breed 3: Descent
Desarrollador: **Team17**
8.4

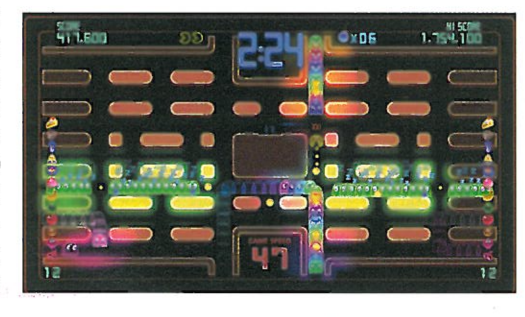


AUNQUE PUEDES JUGAR EN solitario, la experiencia mejora mucho en cooperativo.

Pac-Man Champion's Edition DX

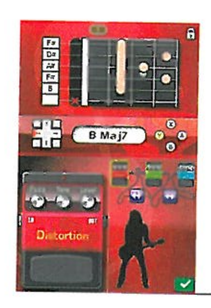
COMECOCOS ELEVADO AL CUBO

Parece que hay títulos por los que no pasan los años. De esos que consiguen entretener durante tiempo infinito solo con un pequeño cambio en su mecánica de juego. *Pac-Man* es de esos juegos, lo fue durante los años 80 y lo sigue siendo hoy. Este ***Pac-Man Champion's Edition DX*** es la prueba irrefutable de ello. La fórmula del clásico sigue siendo la misma, comer puntos y escapar de los fantasmas. Las modificaciones son tantas y a la vez conseguidas con tan poco: como un puñado de nuevos modos de juego, diez nuevos laberintos, la inclusión de bombas y una cámara lenta al más puro estilo 'Matrix' para los momentos más peliagudos. Con estas armas tan sencillas Namco-Bandai vuelve a conseguir engancharnos a la lucha por la puntuación más elevada, esta vez con el añadido de unos marcadores online con gran lujo de detalles. Posiblemente la mejor versión existente de este arcade inmortal, y eso es mucho decir.





Pac-Man Champion's Edition DX
Desarrollador: **Namco Bandai**
9.5



ENCHUFA TU GUITARRA

› Un desarrollador español como Abylight es quien te trae este auténtico simulador de guitarra eléctrica para DSi. Se llama *Music On: Electric Guitar* y cuenta con más de 950 acordes, tres pedales de efectos y hasta 32 atajos para acceder a los acordes que quieras usar. Solo por 200 Nps.



UNDERSTONE QUEST

› El primer pack de contenidos para el reciente *Fable III* llega a Xbox Live con más sombras que luces. El principal problema es la escasa duración del contenido, incluso inferior a la hora. Por esta razón solo podemos recomendar la descarga del contenido a los fans más acérrimos. 400 MS Points es demasiado.

Chick Chick Boom

DE LOS GUSANOS A LOS POLLOS

Revisitamos un concepto que hace diez años ya nos hacía reír y divertirnos durante horas, el que popularizó *Worms*. Este *Chick Chick Boom* es un revival de aquel juego de combates por turnos en los que la originalidad siempre era bien recompensada. La idea del juego es enfrentar a dos grupos de cinco pollitos (amarillos contra negros) y hacerlo con turnos de combate de 25 segundos en los que hay que elegir las armas a utilizar y, para que este funcione como es debido, dibujar la forma de cada uno de los ataques con el mando de Wii. La creatividad no sólo está compensada sino que resulta de lo más divertida, sobre todo si juegas contra otro jugador a través del modo multijugador (permite hasta 4) en alguna de las tres

WiiWare | 800 Nps
Chick Chick Boom
Desarrollador: **Tons of bits**
7.5

MATAR POLLOS NUNCA FUE tan divertido.

Dead Nation

MUERTOS VIVIENTES COMO PARA UNA BODA

Los zombies molan. Y esa es la primera de las razones por la que nos avalanzamos a descargar los casi 1.8 Gb que ocupa este juego de los creadores de *Super Stardust HD*. Y después de la monstruosa descarga, paladeamos uno de los mejores juegos de acción que se pueden descargar del bazar de Playstation.

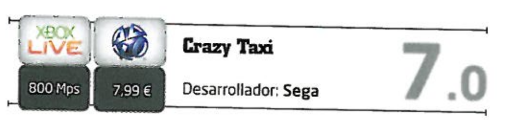
Avanzar y seguir vivo entre una horda interminable de zombies es la única regla de este juego genial. Con una perspectiva isométrica, el título nos pone entre ejércitos de muertos vivientes a los que hay que saber eliminar, gracias a un arsenal de armas de todo tipo. Lo mejor son las distracciones y trucos que tendremos que aprender a utilizar para mantener nuestros sesos a salvo.

12,99 €
Dead Nation
Desarrollador: **Housemarque**
8.8

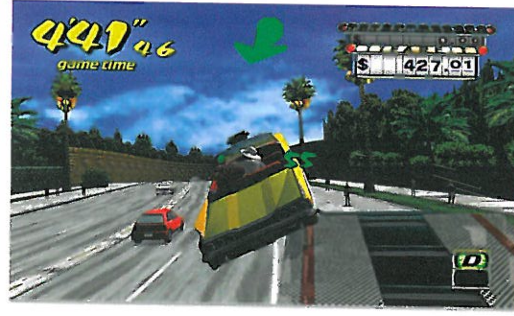
Crazy Taxi

ADRENALINA DESCAFEINADA EN EL TAXI

Dentro de la política de Sega de rescatar algunos de sus títulos más representativos de los últimos años también tenía que estar *Crazy Taxi*, uno de los arcades de conducción más demenciales de finales del siglo pasado, tanto por su jugabilidad como por su estilo propio.



De lo primero sigue entero, prácticamente idéntico a la primera versión: la lucha contra el crono, el premeditadamente brusco control de los vehículos, los diferentes modos de juego... El problema, que este remake ha perdido parte de ese estilo propio. Uno de sus mayores activos, la banda sonora en la que participaban Bad Religion y The Offspring desluce sin estas bandas que no están por problemas de licencias. Lo mismo pasa con compañías como Pizza Hut o KFC.



EL CRAZY TAXI DE toda la vida que nos alucinó en Dreamcast. Un genial arcade de conducción, pero sin algunos detalles básicos.

Todos los atajos para triunfar

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueándolo todo.



CoD: Black Ops

Aquí tienes algunos códigos solo para la versión en PC. Durante la partida, pulsa T para visualizar la consola. Ahí, introduce cualquiera de los siguientes códigos para activar su correspondiente función:

- **Toda la munición**: ammo
- **Todas las armas**: weapons
- **Modo fácil**: easy
- **Modo dios**: god
- **Modo difícil**: hard
- **Atravesar las paredes**: noclip
- **Sin enemigos**: removeai
- **Modo normal**: normal



Desbloquea diferentes apartados del juego mediante los códigos:
En la silla de interrogatorio del menú principal, utiliza el stick analógico derecho para mirar hacia abajo y verás que tus manos están atadas. Pulsa repetidamente L2 + R2 (LT+RT) para liberarte de la silla. Una vez libre, mira por la zona de detrás de la silla y busca una vieja terminal de computadora, donde podrás introducir los códigos. ***Nota:** También podemos conectar un teclado USB a la Xbox 360 para introducir los códigos y jugar a la aventura conversacional de texto Zork.

Listado de códigos:
- **3ARC UNLOCK:** Desbloquearás el mapa del Pentágono del modo Zombie, el modo Dead Ops Arcade, La aventura conversacional de texto Zork: The Great Underground Empire y todas las misiones
- **All Intel:** Todas las piezas de Intel.
- **DOA:** Modo Dead Ops Arcade.
- **ZORK:** Aventura conversacional, Zork: The Great Underground Empire.
- **HELP:** Listado de Comandos del sistema y acceso al correo electrónico del Pentágono.
- **CAT:** CAT [nombre de archivo]" Código + Nombre del archivo para abrir el expediente correspondiente.
- **DIR:** Escribe "DIR" como un código para mostrar una lista de archivos de audio e imágenes para su uso con "CAT" en "Nombres de archivo".
- **WHO:** Escribe "WHO" como un código para ver un listado de gente que se ha conectado con el comando "RLOGIN" (requiere contraseña).

Desbloquea los diferentes mapas del modo Zombie:
- **Dead Ops Arcade:** Juega al juego Dead Ops Arcade.
- **Der Riese:** Requiere un código único que incluyen las ediciones blindada y Prestige de Call of Duty: Black Ops.
- **Mapa del Pentágono:** Completa el modo Campaña en cualquier nivel de dificultad.
- **Kino Der Tote:** Disponible desde el principio.
- **Nacht Der Untoten:** Requiere un código único que incluyen las ediciones blindada y Prestige de Call of Duty: Black Ops.
- **Shi No Numa:** Requiere un código único que incluyen las ediciones blindada y Prestige de Call of Duty: Black Ops.
- **Verruckt:** Requiere un código único que incluyen las ediciones blindada y Prestige de Call of Duty: Black Ops.



El Puño de la Estrella del Norte

Personajes desbloqueables - modo ilusorio:
- **Jagi:** completa el capítulo 4 en el modo legendario de Kenshiro.
- **Kenshiro:** completa el modo legendario de Kenshiro.
- **Mamiya:** completa el capítulo 2 en el modo legendario de Kenshiro.
- **Raoh:** completa el modo ilusorio con todos los personajes excepto Raoh.
- **Rei:** completa el modo ilusorio de Shin.
- **Shin:** completa el capítulo 2 en el modo legendario de Kenshiro
- **Souther:** completa el modo ilusorio de Rei.
- **Toki:** completa el modo ilusorio de Kenshiro.



Personajes desbloqueables - modo introductorio:
- **Mamiya:** completa el capítulo del modo legendario de Kenshiro.
- **Rei:** completa el capítulo 2 del modo legendario de Kenshiro.

Personajes desbloqueables - modo legendario:
- **Mamiya:** completa el capítulo 2 en el modo legendario de Kenshiro.
- **Raoh:** completa el modo legendario de Rei, Mamiya y Toki.
- **Rei:** completa el capítulo 2 del modo legendario de Kenshiro.
- **Toki:** completa el capítulo 6 del modo legendario de Kenshiro.

Trajes desbloqueables:
- **Ropa rasgada de Kenshiro:** completa el modo ilusorio de Kenshiro.
- **Ropa rasgada de Raoh:** completa el modo ilusorio de Raoh.
- **Rei con el pelo blanco:** completa el modo legendario de Rei.



¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

TUS TRUCOS

marcaplayer@unidadeditorial.es
Asunto: TRUCOS

GoW: Ghost of Sparta

Desbloquear El Templo de Zeus: Completa el juego por primera vez.

Apariencias alternativas desbloqueables:
› **Deimos:** Completa el juego.
› **Armadura de Dios:** Completa el juego.
› **Legionario:** Introduce el código de la versión preventa del juego.
› **Robot:** Cómprala en El Templo de Zeus por 70.000 orbes.
› **Zeus/ Sepulturero:** Desbloquea todos los bonus en El Templo de Zeus, resuelve el puzzle y usa la pala. *Solo se puede usar en el campo de batalla.



Sonic Colours (DS)

Jefe Final verdadero: Tras completar Terminal Velocity, habiendo obtenido todas las esmeraldas, espera a que finalicen los créditos finales y vuelve al juego. Tras una escena de video, la fase final del juego será accesible desde la parte superior del mapa del mundo.

Impulso infinito: Consigue todos los anillos rojos especiales ocultos en las seis zonas principales y serás recompensado con un indicador de impulso infinito. Podrás activarlo y desactivarlo en opciones, y no se puede usar ni en time attack ni en versus.



360 PS3

Assassin's Creed: La Hermandad

Desbloquea Acciones & Premios de UPlay, y otros extras para el juego.
› Requisitos: Registro en "http://uplay.es.ubi.com.

Acciones: (otorgan unidades)
› **Problemas técnicos:** 10 unidades. (Relativo a la historia del juego) Intenta acceder a la secuencia 9 de ADN por primera vez.
› **Perfeccionista:** 20 unidades. Consigue 3 medallas de oro en el programa de entrenamiento virtual del Animus.
› **Esto ya lo he visto:** 30 unidades. Repite una memoria.
› **Un cuchillo en el corazón:** 40 unidades. (Relativo a la historia del juego) Recupera el Fruto del Edén.

Premios: (cuestan unidades)
› **Tema del juego:** 10 unidades.
› **Ropa de noble de Ezio:** 20 unidades.
› **Ropa de Altair:** 20 unidades.
› **Armadura de Altair:** 20 unidades.
› **Mejora la capacidad de tu cañón oculto hasta 10 balas:** 30 unidades.
› **Personaje multijugador:** La Arlequina: 40 unidades.

Apariencias desbloqueables:
› **Apariencia Raiden (Metal Gear Solid):** supera todas las misiones de entrenamiento en el Animus 2.0
› **Apariencia Desmond:** completa la secuencia 8 con el 100% de sincronización.

Capas desbloqueables:
Realiza las acciones indicadas para desbloquear nuevas capas para Ezio. Podrás equiparte con ellas desde el menú del inventario.
› **Capa Auditore:** Repara el 100% posible en la misión de la reconstrucción de Roma.
› **Capa Borgia:** Colecciona las 100 banderas de los Borgia.
› **Capa Medici:** Alcanza el nivel 30 en Assassin's Creed: Project Legacy Facebook game.
› **Capa Venetian:** Alcanza el nivel 30 en Assassin's Creed: Project Legacy Facebook game.



Trucos desbloqueables:
Completar con éxito la tarea indicada para desbloquear el truco correspondiente. ***Nota:** Los trucos sólo pueden ser activados al reproducir memorias.

› **Viaje en unicornio/ Transforma todos los caballos en unicornios:** Completa la secuencia 1 con el 100% de sincronización.
› **Nalgas de acero/ Invencible:** Completa la secuencia 2 con el 100% de sincronización.
› **Asesinato múltiple/ Los asesinatos no pueden ser detenidos:** Completa la secuencia 3 con el 100% de sincronización.
› **Hermandad:** Reclutas asesinos para el gremio solo mujeres: Completa la secuencia 4 con el 100% de sincronización.
› **Último Gremio/ Reclutas asesinos para el gremio con el rango asesino:** Completa la secuencia 5 con el 100% de sincronización.
› **Llamar a todos los asesinos/ No hay límite de tiempo:** Completa la secuencia 6 con el 100% de sincronización.

Recompensas Reconstrucción de Roma: Diversos premios pueden ser desbloqueados al completar determinadas tareas en el mini-juego de la reconstrucción de Roma.
› **Restaurar cuatro Sastrerías:** Actualización cuchillo del cinturón.
› **Restaurar cuatro Sastrerías:** Actualiza bolsa de medicina.
› **Restaurar cinco Herrerías:** Maza Cavalieri y Cuchillo carnicero.
› **Restaurar ocho Herrerías:** Actualización cuchillo del cinturón.
› **Restaurar ocho Herrerías:** Actualización vial de veneno.
› **Restaurar diez Herrerías:** Espada larga.

Paracaídas: Completa todas las misiones de la máquina de guerra para obtenerlo. Leonardo te lo dará.

Desbloquear la zona secreta "La Verdad":
Encuentra los 10 Glifos / Escisiones y resuelve todos los puzzles de grupo para desbloquear dicha zona en el Animus.

Wii

Spider-Man: Shattered Dimensions

Trajes desbloqueables:

Introduce las siguientes secuencias de botones después del tutorial para conseguir el traje correspondiente:

Traje Spider-Hierro (Niveles 2099): Arriba, derecha, derecha, derecha, izquierda, izquierda, izquierda, abajo y arriba.

Traje Spider-Escarlata (Niveles Amazing): Derecha, arriba, izquierda, derecha, arriba, izquierda, derecha, arriba, izquierda y derecha.

Traje Zona negativa (Niveles Noir): Izquierda, derecha, derecha, abajo, derecha, abajo, arriba e izquierda.

iPhone, iPad> Star Battalion

Una aventura épica en una galaxia muy lejana

LA GALAXIA ESTÁ EN TUS MANOS

Un profundo juego de acción espacial con gráficos en alta definición. Ponte a los mandos de alucinantes cazas espaciales y libera a la galaxia de la tiranía de Taros.

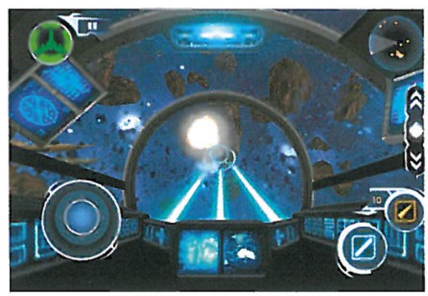
Gameloft nos tiene acostumbrados ya a juegos de extraordinaria calidad y de todas las temáticas posibles. El último gran título que ha salido de la factoría francesa es *Star Batallion*, un genial shooter de acción espacial.

El juego es un título muy profundo (con más de 20 misiones en su modo historia) y cuenta con un guión muy complejo, lleno de personajes, diferentes facciones y giros inesperados.



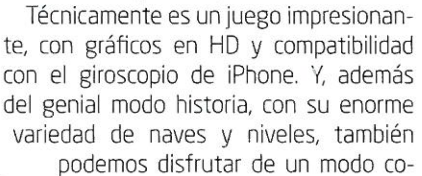






Su historia nos sitúa en una galaxia azotada por la opresión de un tirano, Taros, que ha encarcelado a su hermano, el legítimo líder de la extinta República Galáctica. Asumimos el papel del piloto de combate Soran, miembro de la resistencia republicana. Acompañado por otros pilotos que combatirán junto a nosotros, tenemos que recorrer diversos sistemas planetarios para acabar con Taros y los monárquicos. Y lo mejor es que la variedad de los niveles es increíble: batallas en el espacio, sobre la superficie de planetas, dentro de enromes estaciones espaciales, etc.

Técnicamente es un juego impresionante, con gráficos en HD y compatibilidad con el giroscopio de iPhone. Y, además del genial modo historia, con su enorme variedad de naves y niveles, también podemos disfrutar de un modo cooperativo, con hasta tres jugadores, en modo local u online, mediante Bluetooth o Wi-Fi.



Si se te atasca algún enemigo final o una fase del juego, puedes reclutar a dos amigos en cualquier momento para que te ayuden a través de Gameloft Live o el mismo Game Center de Apple. Además del juego, también hay disponible un cómic gratuito en plan prólogo del juego en la Apple Store. ■

JUEGA CON DOS AMIGOS EN COOPERATIVO EN MODO LOCAL U ONLINE

Star Battalion

Desarrollador: **Gameloft**
Precio: **5,49 €**
Lanzamiento : Ya disponible

9.5

iPhone > Championship Manager 2011

VUELVE EL REY DEL PLANETA FÚTBOL

La mítica licencia de Eidos resucita en las plataformas de Apple, para bien de los fans de la gestión deportiva.

Hubo un tiempo en el que en la lucha con *Football Manager* existió una maravilla llamada *Championship Manager*. Suponemos que por las bajas ventas los estudios decidieron no seguir adelante, pero lo cierto es que a nivel de documentación y evolución de los jugadores, *CM* no tenía rival. Ni siquiera el gestor de SEGA. Y mucho menos el de EA.

Pues bien, este año es iPhone -quién si no- la plataforma que nos ha permitido volver a sentir esa alegría que teníamos, por ejemplo, en el gran *CM 03/04*.

Eso sí, en esta versión, a pesar de que cuenta con toda la infraestructura de su hermano mayor extinto, lo cierto es que apuesta por una sencillez de interfaz y uso que no hemos visto en *Football Manager*. En esta versión, Square Enix apuesta por un manejo de todos los elementos tan sencillo que recuerda al control de datos de Minority Report. Tú dibujas con los dedos el esquema y colocas a los jugadores, dibujas las jugadas... Todo de un modo simple pero eficaz. Y a esto hay que sumarle los extras, como las duras ruedas de prensa, los problemas con los jugadores y demás asuntos del día a día.

En definitiva, hace unos meses disfrutábamos jugando con Football Manager, pero viendo este *Championship Manager 2011* solo podemos decir que estamos ante el rey de los gestores de fútbol. Divertido, bueno, bonito y barato (y en castellano). ■





Championship Manager 11

Desarrollador: **Square-Enix**
Precio: **5,49 €**
Lanzamiento : Ya disponible

9.2











iPhone > Rage HD

DISPARA AL MUTANTE

ID Software nos demuestra con este shooter de lo que es capaz su nuevo motor gráfico Tech 5. Una maravilla gráfica para iPhone que muestra una calidad jamás vista en la plataforma.

El juego, un shooter sobre raíles muy adictivo, nos mete en la piel de un concursante de un programa televisivo en un futuro post-apocalíptico. Aguanta las hordas de mutantes, apunta a sus cabezas y, de paso, dispara a las dianas que encontrarás en sus detallados y sangrientos niveles.

Rage HD

Desarrollador: **ID Software**
Precio: **1,59 €**
Lanzamiento: **Ya disponible**

8.5



iPhone, Android > Asphalt 5

PISANDO A FONDO

La quinta entrega de la famosa saga de conducción de Gameloft consigue alcanzar un nuevo techo de calidad en sus versiones de iPhone y Android. Hasta 30 coches están a nuestra disposición de entre las marcas más prestigiosas del mundo: Audi, Ferrari o Lamborghini. La calidad de los coches y los diferentes trazados, que nos permiten correr por St. Tropez, Aspen o Las Vegas, nos ha impresionado. Un juego arcade con nuevos modos, como la persecución policial, y un genial multijugador, vía Bluetooth o Wi-Fi.

Asphalt 5

Desarrollador: **Gameloft**
Precio: **3,99 €**
Lanzamiento: **Ya disponible**

9.0

RECOMENDADO

ANÁLISIS

ROUTER WIFI BELKIN PLAY MAX

UN ROUTER WIFI QUE LO TIENE TODO

En la nueva gama de productos de red de Belkin, destaca este Play Max. Además de módem Adsl2+ wifi 2.4G y 5G, es router, servidor de impresión, descargas, etc...

Web: www.pccity.es **Precio en oferta:** 127,49€

Una de las soluciones de red más completas que hemos tenido el gusto de probar. Así de categórica es nuestra opinión sobre el nuevo router *Belkin Play Max*.

Con la base de un concepto de simplificación absoluta en la configuración de todos sus servicios, el *Play Max* ofrece un módem Adsl2+ (curioso que no lo ponga por ningún lado), y red wifi 802.11 n de dos bandas a 2.4G y 5G, esta última, orientada, sobre todo, a la sincronización con nuestras consolas para streaming de vídeo. Porque esa es, entre otras, una de las características del producto que nos ocupa: Además de integrar Vuze para descargas bittorrent, lo que permite apagar el PC y dejar la descarga funcionando en el propio router, también podremos enviar vía transcodificación a, por ejemplo, nuestra consola PS3, todos aquellos archivos multimedia que queramos ver en la TV del salón.

Además de contar con cuatro puertos ethernet de 1 giga para red local, dos puertos USB permitirán conectar tanto impresoras como discos externos y compartirlos tanto en nuestra red como para el mencionado streaming de vídeo. Las impresoras también funcionarán en red, haciendo las veces de servidor de impresión.

El disco externo que usemos nos servirá también para hacer copias de seguridad de nuestro PC con el software integrado y, además, todos aquellos archivos de audio o vídeo que compartamos en el HD externo estarán supervisados por el propio router, que creará listas de reproducción aleatorias cada día. Por otra parte, el sistema Bit Boost, optimizará nuestra red para los objetivos que deseemos, desde juego en red a vídeo en streaming.

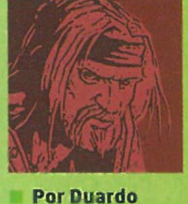
Aunque su precio es más elevado que el de un módem router habitual, la calidad y cantidad de posibilidades de este *Belkin Play Max*, nos ha convencido. Nosotros llevamos ya tres semanas usándolo y todavía ni hemos tenido necesidad de reiniciarlo.



> "El Belkin Play Max ofrece varios servicios de red a la vez y libera a la CPU de las descargas"

La ficha

- **Modelo:** BELKIN PLAY MAX
- **Estándar wifi:** IEEE 802.11n (hasta 300 Mbps*) IEEE 802.11g (hasta 54 Mbps*), IEEE 802.11a (hasta 54 Mbps*), IEEE 802.11b (hasta 11 Mbps*)
- **Rango operativo inalámbrico**
- **2,4 GHz:** Ideal para datos y web.
- **5GHz:** Ideal para transmitir archivos multimedia y para videojuegos.
- **Seguridad:** Preconfigurada. Cifrado WPA®/ WPA2® de 256 bits, Cifrado WEP 64/128
- **Especificaciones multimedia:** Servidor UPnP
- **Puertos:** 1 x WAN (ADSL 2+) 4 x LAN gigabit 2 x USB 2.0



Por Duardo

OCIO Y WIFI PARA CASA

Un poco de todo. Este mes queremos que perfecciones la red de tu casa con el router de Belkin. También te recomendamos un teclado mecánico de Razer. ¡Ah! ¡Y un mando para PS3 que es un lujo abisinio!

¿SABÍAS QUÉ... EL NUEVO BELKIN PLAY MAX

...es capaz de conectar cualquier dispositivo wifi presente con el sistema automático WPS, que permite configurar la red con solo un botón.

...además de disponer de dos líneas wifi 2.5G y 5G, ofrece una tercera conexión denominada guests con protección WEP y que facilita la conexión a las visitas?

Nota final

UN MODEM ROUTER espectacular para un público SOHO que simplifica enormemente el uso de una completa red multimedia.

9.7

ANÁLISIS

TECLADO RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE

Razer presenta una revisión de su Blackwidow, un teclado mecánico que destaca por su comodidad y posibilidades de juego.

Web: store.razer.com **Precio:** 129,99€

Lo primero que destaca de esta versión Ultimate del *Razer Blackwidow* es su contundente estructura. Se trata de un teclado pesado y con un grosor superior a lo que estamos acostumbrados, lo que le confiere una gran estabilidad.

El *Razer Blackwidow Ultimate* ofrece, sobre todo, la comodidad de los teclados mecánicos, con un tacto en las teclas muy agradable y que a aquellos que preferimos los teclados mecánicos nos hará el juego mucho más agradable. Además, la respuesta de las teclas es ultra rápida.

Al mismo tiempo, podremos configurar macros on-the-fly (pulsando una tecla y, posteriormente, la secuencia de teclado) y definir hasta 10 perfiles personalizados para programas o juegos. El teclado dispone de 15 niveles de iluminación y un hub usb con conexiones para auriculares y micro.



Nota final

ESTAMOS ENCANTADOS CON la respuesta y el tacto de las teclas mecánicas de este nuevo producto de Razer.

ANÁLISIS

PAD PLAYSTATION 3 SUBSONIC NEO CONTROLLER

Subsonic presenta un innovador mando para nuestra consola Playstation 3 que incorpora control de reproducción el Blu-Ray.

Web: www.game.es **Precio:** 46,95€

Nada más coger el nuevo mando *Neo* de Subsonic llama la atención su diseño elegante y su tacto soft. Aunque rápidamente nos fijamos en sus cuatro botones de control de reproducción de Blu-Ray, DVD, Divx, MP3, CD, JPEG, ... y multimedia, que nos permiten evitar el tedioso menú en pantalla de PS3.

Subsonic Neo se conecta a nuestra consola mediante Bluetooth y carga su batería integrada de Ion-Litio gracias a su cable USB.

Al mismo tiempo, el diseño cóncavo de los triggers nos resulta enormemente cómodo, al igual que el de los joysticks analógicos. Por estas razones, nos parece que el nuevo *Subsonic Neo*, juega en otra liga con respecto a sus competidores.

La ficha

- **Descripción:** Mando USB
- **Conexión:** Bluetooth.
- **Multimedia:** Botones Play/ Pausa, Prev., Next y Stop independientes.



Nota final

UN DISEÑO MUY elegante y sus posibilidades multimedia elevan al Subsonic Neo a otro nivel en cuanto a pads para consola.



ASUS SABERTOOTH X58

UNA PLACA DE PERFIL MILITAR

Web: www.coolmod.com **Precio:** 194,95€

Perteneciente a la nueva serie TUF (The Ultimate Force), la *Asus Sabertooth X58* fabricada con componentes cerámicos CERAM!X patentados y condensadores sólidos para una mayor durabilidad y resistencia con duras y prolongadas cargas de trabajo, está basada en el chipset de intel X58 para procesadores como el Core i7-980X, el más potente del mercado.

La *Asus Sabertooth X58* ha sido probada con los estándares más exigentes que les hace posible soportar humedad y temperaturas ambiente superiores.

En cuanto a sus características, ofrece conexiones SATA 3 para hasta 8 discos duros internos y 2 eSata para externos, 2 USB 3.0 y 12, 2.0, 2 firewire, tarjeta de red gigabit y tarjeta integrada de sonido Realtek HD de 8 canales.

Sin duda, una de las mejores opciones si pensamos montar un equipo basado en el socket 1366 de Intel o si ya disponemos de un micro de este perfil.

FLASHES

Genius HS-300i

VIDEOCONFERENCIA FÁCIL

Genius presenta los auriculares HS-300i para PC con banda trasera plegable que ofrecen una solución económica para mantener conversaciones por internet o para escuchar música. Su diseño plegable permite que pueda escuchar música en cualquier lugar. También presenta controles integrados para el volumen y para silenciar el micrófono. Los auriculares HS-300i están orientados a su uso con programas de mensajería instantánea como Windows Live Messenger, Skype u otras aplicaciones de internet. Su precio: 9,95€





Comunidad XBOX 360



El punto de encuentro MARCA PLAYER para los fans de la blanquita de Microsoft.



EL RETO DE XBOX 360

Gánanos en Live

Xcast y Marca Player son tus rivales. Agrégalos y demuestra quien manda en la red de juego online de 360.

EL RETO:
Nuestros aguerridos redactores están siempre deseando demostrar sus habilidades a los mandos de los últimos lanzamientos. ¿Crees que eres mejor que nosotros? ¡Demuéstralo!

La pregunta

Pregunta ¿sin respuesta?

1 Elderslie, miembro del foro de accesoxbox.com

"¿Se sabe algo de una posible edición GOTY de ***Alan Wake*** con sus expansiones?"

Respuesta: De momento no hay ninguna noticia al respecto y sinceramente, no creemos que la haya. Remedy ya ha anunciado que no habrá más DLC y considerando que el primero era gratis para los compradores del juego, no creemos que tenga mucho sentido sacarla.

2 C.Quer miembro del foro de accesoxbox.com

"He comprado ***Kinect*** y lo he conectado a los puertos delanteros y funciona. Mi duda consiste en por qué indican que se conecte en el puerto trasero y no en los delanteros."

Respuesta: La razón es que los puertos USB traseros de la consola le dan la potencia necesaria para funcionar y los delanteros no tienen la misma.

Entra *www.accesoxbox.com* y plantea tus dudas.

3 Edgar Rodríguez
E-mail

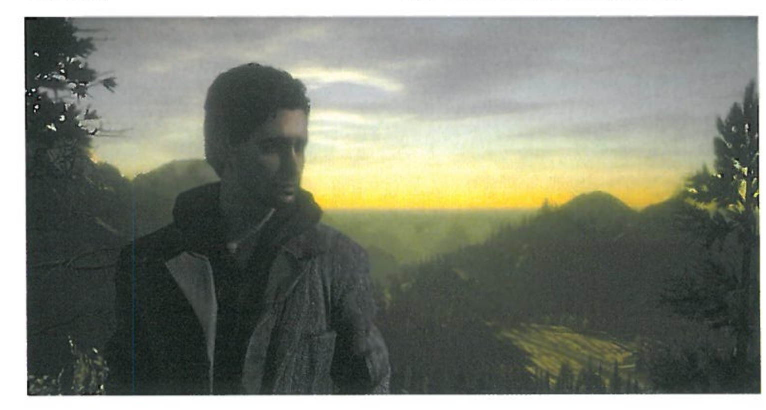
Hola sabios de los videojuegos, que nos abastecéis con reviews y reportajes. Llevo desde el primer numero leyéndoos y me encantó el reportaje de Gears of War 2. Me llamo Edgar y soy un aficionado a los videojuegos desde que tengo memoria.
1-¿Tenéis alguna información sobre ***Left 4 Dead 3***?
2-¿Sabéis si saldrá próximamente un nuevo ***Turok***?
3-¿Sabéis si hay algún juego tipo sandbox que se pueda formar con un grupo de amigos una banda y que haya un marcador para saber donde estamos en la clasificación?
4-¿Para cuando,un ***Bad Company 3***?

Respuesta:
Es un honor servirte de guía y entretenimiento.
1- Hasta el momento no se ha revelado ninguna información sobre ***L4D3***. Sin embargo, deberías esperar unos meses para recibir jugosas novedades al respecto. Y hasta ahí podemos leer...
2- ***Turok*** parece haber caído en el olvido desde su última y fallida entrega. No apostaríamos por una resurreción de la licencia a corto plazo, por lo que habrá que cazar dinosarios con sus anteriores títulos.
3- Esa funcionalidad no existe en Xbox 360, pero sí que existía en la Xbox original. Una omisión que no llegamos a entender, ya que el soporte para clanes era una de las claves en títulos como *Halo 2*.
4- Es muy posible que para finales del año que viene tengamos un nuevo título de esta franquicia entre manos. Debería ser anunciado antes de verano de este año. De momento tendrás que conformarte con las expansiones.

4 Adrián López
E-mail

Hola cracks! Enhorabuena por la revista. Tengo varias preguntas así que voy al grano:
1-¿Hay intención en Microsoft de sacar una segunda entrega de ***Alan Wake*** o un juego similar?
2-¿Es cierto que los chicos de Infinity Eard han fichado por EA? Desarrollarán ***Medal of Honor***, como en sus orígenes?

Respuesta:.
1- Aunque ***Alan Wake*** ha conseguido un éxito de crítica más que aceptable, parece que el público no ha acabado de aceptar la original propuesta de Remedy, acogiéndolo con unas ventas un tanto modestas. Por esta razón tan solo ha habido dos contenidos descargables y precisamente por esto no apostaríamos por una continuación de la saga a corto plazo. Aunque en este caso nunca se sabe, ya que Remedy ha dejado claro que estarían encantados de continuar con la franquicia.
2- Infinity Ward como tal sigue existiendo bajo el amparo de Activision. Sin embargo, sus fundadores originales sí que han cambiado de aires, junto a un porcentaje bastante alto de miembros del equipo. Juntos han formado Respawn Entertainment, que trabajará en nuevas franquicias para EA.



El busca logros

Los claves para conseguir los logros más complicados de los juegos de Xbox 360.





Salto de tiburón- 10G
Has hecho que el tiburón saltara mientras grababas la estatua viviente de ¡Tírate!





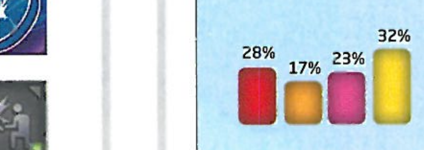
I can do this all night- 25G
(Entrenamiento) Practica durante una hora seguida.

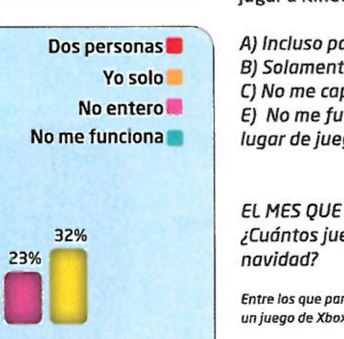


VANQUISH

Tactical Challenges- 50G
Completa todos los retos tácticos en VANQUISH.

La encuesta de www.accesoxbox.com:





¿Tienes distancia suficiente para jugar a Kinect?

A) Incluso para dos personas - 28%
B) Solamente para jugar yo - 17%
C) No me capta entero - 23%
E) No me funciona Kinect en mi lugar de juego - 32%

EL MES QUE VIENE:
¿Cuántos juegos has comprado para navidad?

Entre los que participen en la encuesta se sorteará un juego de Xbox Live Arcade.



MANDA TUS DUDAS

Manda un mail con tus dudas a: *marcaplayer@unidadeditorial.es* con el asunto: **Comunidad Xbox 360**
Las respuestas serán publicadas en el siguiente número, siempre teniendo en cuenta el espacio.



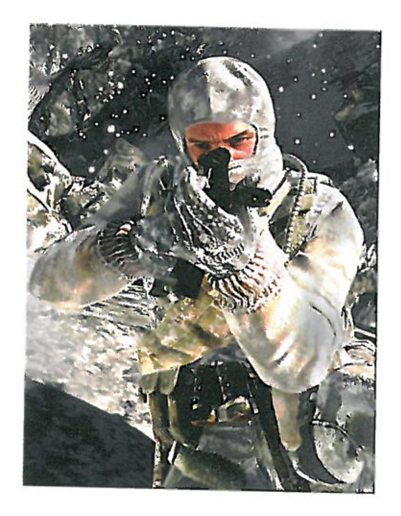


Re-review

5 **Francisco Alba**
Alfafar (Valencia)

Mi error ha sido tener comprado en casa desde el primer día el nuevo ***CoD: Black Ops***, no abrirlo, guardarlo y querer acabar de jugar la campaña del *CoD: Modern Warfare 2*. Jugué y lo acabe en un fin de semana, me engancho y me impresionó su apartado gráfico y sus secuencias de vídeo incrustadas en la historia del juego. Gran juego, pensé yo (cosa que ya había pensado con *Uncharted*). Abrir el ***CoD: Black Ops*** con la idea de jugar a algo más nuevo, a algo mejor. Algo con la ilusión de un nuevo *CoD* con todo su sabor... Mal, muy mal. Lo siento, pero el apartado gráfico, las texturas y el entorno no es lo mejorcito ni lo más cuidado del juego. Pisemos todos el suelo y admitamos que este ***CoD: Black Ops*** no es el mejor ni se acerca a lo que todos esperábamos. Y los bugs del online también dejan mucho que desear. Que Treyarch ha realizado un gran esfuerzo es verdad. Que el guión del juego es bueno y engancha, es también cierto. Que seguramente con actualizaciones la cosa mejorará, seguro. Pero aunque contento por mi compra, doy la cara y digo que hay "más negros que blancos" en ***Black Ops***.

Respuesta:
Bravo, Francisco. Así se habla. Si queréis rebatir su opinión sobre este o cualquier otro juego, enviádnosla que esta será vuestra columna.



Participa

EL JUGADOR DEL MES

EL SALÓN DE LA FAMA DE PLAYER

En las últimas semanas hemos estado dándole intensivamente a *Call of Duty: Black Ops* (y probablemente el vicio continúe). En nuestras partidas multijugador nos hemos cruzado con muchos de vosotros en distintos momentos. Sin embargo, este mes nos quedamos con las partidas cooperativas con ***Pepelumethod***, codo con codo eliminando zombis. Todo un experto en no muertos.

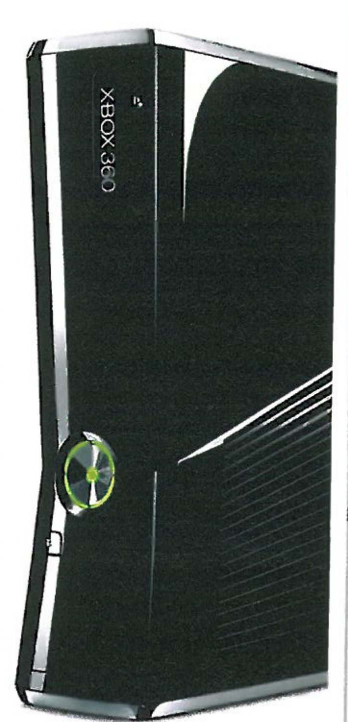


JUGADOR DEL MES
PEPELUMETHOD



XBOX maniac.es

Sony no ve sables láser con Kinect...
Anton Mickhailov, uno de los principales responsables de diseño de Move, ha hablado recientemente con el portal británico Eurogamer sobre Kinect y la famosa demostración del videojuego de espadas láser que se mostró en el E3.
- "Hemos visto la demo pero está tan scriptada. ¿Y no era algo como... trampeado?", declaró Mickhailov.
- "No hay manera de que Kinect consiga un buen videojuego sobre sables láser. Eso no va a pasar a no ser que les des un stick. Si lo hacen con un stick, de acuerdo, pero así estropearías toda la experiencia de no usar mandos".
El creativo, por si fuera poco, aseguró que de hacerse un videojuego sobre La Guerra de las Galaxias para PlayStation Move, este sería "mil veces mejor que el de Kinect".
jorgvt: Eso habrá que verlo señorito Mickhailov, habrá que verlo....
Sito: ¿Y por qué no lo hacen para Move si están tan seguros?
Link: Lo que no han visto es lo que hace uno con un palo, eso sí que es un sable láser. Aunque supongo que con más tiempo puede tener una mejor interacción.
XM Toni ES: A mí me parece que están muy preocupados de que los hackers sin drivers oficiales, sin SDK y sin ayuda de Microsoft, hayan sacado un vídeo haciendo el JEDI. Cuando para PS3 los desarrolladores son incapaces de hacer un buen juego hasta con ayuda de Sony.
Tucson: En Kinect, Star Wars triunfa de lo lindo. Imaginad, con una mano, superfuerza, si coges el sable te pones a repartir a diestro y siniestro con una o dos manos. Y luego el tema de otros movimentos sólo posibles con Kinect...



Comunidad PLAYSTATION

El punto de encuentro MARCA PLAYER para los fans de la consola de Sony de nueva generación.

ENVÍA TUS DUDAS

Manda un mail con tus dudas a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **Comunidad Playstation**
Las respuestas se publicarán en el siguiente número, dependiendo del espacio.

Carta del mes

1 Natasha Almagro
e-mail

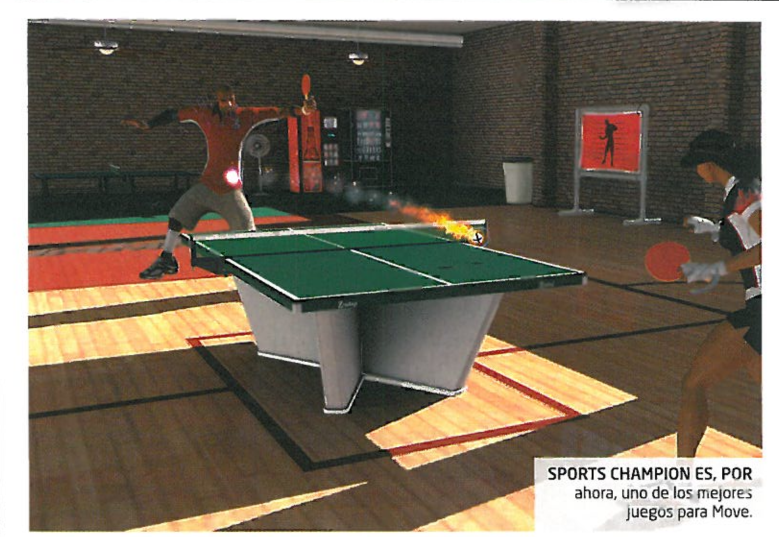
¿Son ciertos los rumores de un remake de *Final Fantasy VII*? ¿Se sabe algo de otro para *Final Fantasy VIII*? De no ser así, ¿me podéis recomendar un JRPG? De turnos de verdad, hablar con la gente, exploración de pueblos...

Respuesta:
Hola Natasha. Tu pregunta sobre el remake de *Final Fantasy VII* es la pregunta del millón. Square-Enix no ha confirmado nada pese a los continuos rumores pero estamos seguros, ojo que es pura intuición, de que es algo que tienen en mente en la compañía. Si no está en desarrollo, es un proyecto para cuando la empresa esté en horas bajas ya que tanto tú, como yo, como millones de jugadores estarían dispuestos a hacerse con el remake de uno de los mejores juegos de la historia. Lamentablemente no se sabe nada más. En cuanto a *FF VIII* no hay ni rumores por lo que no creemos que se esté haciendo nada. Por último, el género de los JRPG puros está en crisis en las consolas de nueva generación. La mayoría incluyen, como *FF XIII*, elementos más occidentales, menos turnos y los que no no tienen calidad suficiente. Te toca o recurrir a un clásico o ir a las portátiles: *Crisis Core* o *Disgaea: Afternoon of Darkness* (este en inglés) son dos buenas opciones en PSP.

Foro

2 Sergio Cervera
e-mail

Hola. Lo primero felicitaros por la revista. Quería preguntaros acerca de la saga *Kingdom Hearts*. ¿Se sabe algo de la tercera parte para PS3? En el número de octubre hablásteis de *Re: Coded*. ¿Es una nueva entrega para hacer más amena la espera de la tercera entrega de la serie?



SPORTS CHAMPION ES, POR ahora, uno de los mejores juegos para Move.

Respuesta:
Hola Sergio. Son muchas las declaraciones que ha hecho Tetsuya Nomura, principal responsable de la saga, en los últimos meses aunque, lamentablemente para los fans, hace varias semanas habló con la revista japonesa Dengeki Playstation y dudó de que el juego fuese a salir antes de 2013. La explicación, que todo el equipo de desarrollo que se tiene que encargar de dicha tercera parte está enfrascada en *Final Fantasy XIII Versus* y que hasta que no lo terminen no avanzarán de verdad con él, lo siento. Respecto a *Re:Coded*, se trata de un juego para Nintendo DS, basado en un título para móviles. No es la tercera entrega, pero, si tienes la consola, puede ser una buena opción.



3 Borja Jimena
e-mail

Hola amigos de Marca Player. Hace poco me compre una PS3 con el Move Starter Pack, y me encantó. Quiero comprarme algunos juegos pero no me decido. ¿ Me podríais recomendar títulos que estén muy bien para PS3 a partir de doce años?

Respuesta:
Hola Borja. Nos alegramos de que te hayas hecho con una PS3, sin duda la mejor consola del mercado, has hecho una buena elección. En cuanto a los juegos, ¿te refieres a juegos con el sensor de movimiento o en general? En el primer caso, para menos de doce años sin duda el mejor es *Sports Champion*, el homólogo a *Wii Sports* pero con varios deportes más y una precisión mucho mayor, sobre todo en el tiro con arco, el tenis de mesa o la lucha medieval.
Si te refieres a títulos de PS3 en general, vas a ver que comparado con Wii acabas de entrar en otro mundo, otro tipo de jugabilidad y nuevas posibilidades. Te recomendamos *Gran Turismo 5*, los deportivos como *FIFA* o *NBA 2K*, de lucha como *Super Street Fighter IV* o de plataformas, *Little Big Planet* (pronto saldrá su segunda entrega) o *Ratchet&Clank: Armados hasta los Dientes*.



4 Rubén Moreno
e-mail

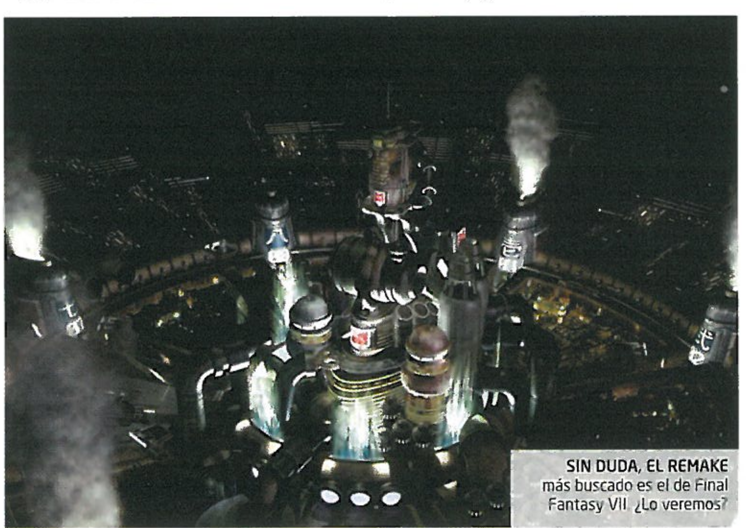
Hola. Me encanta vuestra revista, siempre me la compro. Una pregunta, para PS2, ¿*PES* o *FIFA*?

Respuesta:
Hola Rubén. Nos encanta que te encante. Respecto a la primera, pues depende. Para nosotros, en PS2 es mejor PES. El problema es que es demasiado continuista, se parece demasiado a los títulos de los últimos cuatro años pero, si no has jugado a ellos o si no te han cansado, puede ser una opción buena.

5 Itziar Blanco
e-mail

Hola, redactores de Marca Player. Felicidades por la revista. Quiero conocer un poco más los videojuegos clásicos y he visto que Playstation Store tiene un apartado de juegos de PSOne para descargar. ¿Cuáles me recomendais?

Respuesta:
Hola Itziar. Todos los juegos que ves ahí son de lo mejorcito de PSOne, ninguno te defraudará. Pero, puestos a elegir, *Final Fantasy VII* y *Metal Gear Solid* son dos juegos indispensables en la historia del videojuego. También *Crash Bandicoot* o *Medievil* te encantarán. ¡Recuerda que si tienes PSP también puesdes jugar en ella!



SIN DUDA, EL REMAKE más buscado es el de Final Fantasy VII. ¿Lo veremos?



Análisis de Assassin's Creed: La Hermandad

*Fragmentos de los mejores análisis de los lectores sobre Assassin's Creed: La Hermandad que hemos recibido en el correo de la revista. Debido al elevado número de respuestas no podemos reproducirlas íntegras.

Javier Yago Díaz / Nota: 8.8
Muy lejos de ser un spin-off orientado a incluir simplemente un modo multijugador novedoso con un modo historia mediocre, La Hermandad ha llegado a convertirse en un título muy a la altura de las demás entregas, superándolas en multitud de aspectos. Parece que finalmente Ubisoft ha reconocido sus errores y logrado rectificarlos, orientándose por el buen camino, y dando una imagen que muy pocos esperaban, sin obtener una matrícula pero sí una nota más que digna.

Alberto Marín / Nota: 9,5
"No es más que un *Assassin's Creed 2.5*. Es igual que el *ACII* pero con online. Se debería de vender como expansión..." Los que frecuentáis los diversos foros de videojuegos que pueblan internet, seguro que habéis leído alguna crítica o comentario negativo similar a los que he nombrado. Pues bien, estos comentarios se podían leer antes de la salida del juego. Ahora que ya está a la venta, todas esas críticas se han convertido en alabanzas y podemos decir sin temor a equivocarnos que este *AC La Hermandad* es el mejor y más completo juego de la trilogía -por el momento- de Ubisoft. [...] En definitiva, no solo estamos ante el título más grande y completo de la saga, sino que además es un serio candidato a GOTY de 2010.

Luis Avilés / Nota: 9,5
Assassin's Creed La Hermandad es el título mas completo de toda la saga con un modo historia a la altura, jugosas novedades jugables y un modo online francamente divertido y adictivo. Todos aquellos fans de la saga no lo podéis dejar pasar, sin duda os hará pasar multitud de horas pegados a la consola, ya sea en su modo historia o en el multi.



Alberto Fernández / Nota: 9,4
Lejos de ser una mera expansión, Ubisoft nos trae un juego digno de la saga de asesinos [...] Muchas dudas teniamos cuando Ubi anunció *La Hermandad*, pero la compañía gala nos ha puesto sobre la mesa un juego magnífico en su modo principal que se convierte en compra obligada por su modo multijugador. Un compra recomendable si te gustan las aventuras y obligatoria si eres fan de la saga de asesinos.

Adrián Calvillo / Nota: 9,5
La Hermandad ofrece más y mejor, mejorando notablemente la jugabilidad a costa de perder algo de la historia, que deja sensación de poder haber ofrecido mucho mas. De todas formas,la enorme variedad en general suple con creces dicho aspecto. Un buen avance en la saga que mejora todo aquello que faltaba en *ACII*. Unos de los grandes de la actual generación y muy recomendable.

¿Es Gran Turismo 5 un gran juego?

En Marca Player Directo
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/2010/11/26/el-duelo-de-la-semana-es-gran-turismo-5.html

Decíamos... ¿Es el mejor juego de coches de la generación o se le ha dado mucho bombo?

sir_cube
Efectivamente es un gran juego, colosal en dimensiones, pero con algunos fallos graves para un título que ha sido eterno en su desarrollo. Así que demasiado bombo para lo que realmente es. No existe tanta diferencia con *Forza* para tanto trabajo que ha llevado *GT5* detrás, lo mejora en algunos aspectos, pero queda por detrás en otros. Quizá esté un poco por encima... pero no todo lo que debería.

gento25
Pues para mi no tiene rival y el único fallo grave que se le ve es la sombra de los coches. La simulación es mucho mejor que la de los anteriores *Gran Turismo*. [...]. En general es un juegazo.

chamachucha
Claramente es uno por no decir el mejor juego de conducción por todos sus modos y vehículos, desde NASCAR a karts o rallies... Tiene todo tipo de coches, miles de opciones, una gran simulación y un buen modo carrera. Los fallos se encuentran en el online y en algunos pequeños errores gráficos. En otro juego no hubiera pasado nada con estos fallos. El mejor juego de coches junto a *Forza 3*.

Cono Man
Del Facebook de *Marca Player*
Ciertamente después de tanta espera esperaba (valga la redundancia) algo más...

¿Y tú? ¿Qué opinas? ¡Hazte oir en la comunidad, en nuestro Facebook, nuestro Twiiter o nuestros blogs!

Comunidad PC

LA PREGUNTA:

¿Qué PC tienes?

Cuéntanos sus componentes

Queremos hacer una lista de los equipos que poseen nuestros lectores de PC

Envía tu respuesta a marcaplayer@unidadeditorial.es y cuéntanos por qué es tu favorito

Carta del mes

StarCraft 2



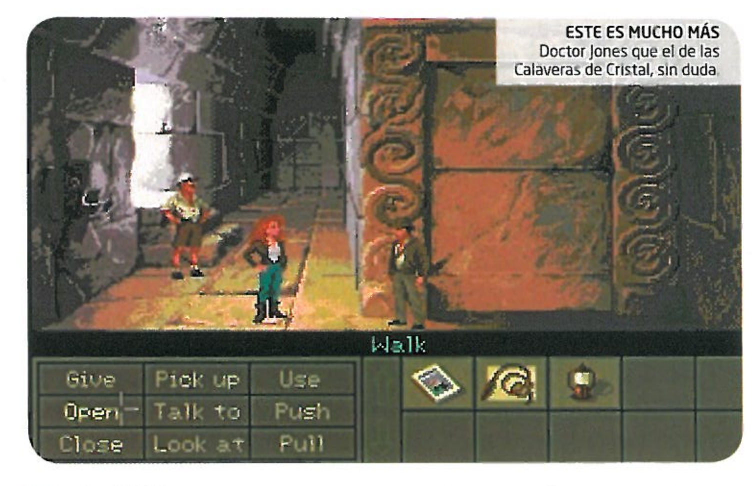
Adriá Pindado
e-mail

¡Madre mía! Cada día vais mejor. No sé si me recordaréis, pero me presento otra vez, soy Adrià Pindado y el 28 de noviembre cumplí años. El mejor regalo que me podéis hacer es seguir así.
Al ver las mejores puntuaciones de PC me emocioné, me compré ***StarCraft 2*** y ahora tengo algunas preguntillas para vosotros:
¿Me podríais decir algunos truquillos para avanzar rápido y a la vez tener muchas tropas para los Protoss, los Terran y los Zerg? Ya me sé algunas, pero las probé y a veces la gente viene con más tropas que yo y... ¡Mira que he apurado minerales y gas vespeno!
Tengo la revista con la portada de ***StarCraft 2***, pero me gustaría saber más estrategias para ganar a cualquier jugador. Por cierto, me gustan los Protoss.
Una última pregunta: se trata de algo personal, así que no me gustaría quedar en evidencia. A parte de que no se lo podríais conceder a todo el mundo (y por eso quiero que hagáis una excepción conmigo). ¿Podéis pasarme vuestro e-mail o Facebook personal? Me gustaría hablar con vosotros y sentir la satisfacción de aprender, sobre todo de ti Duardo, que eres el de PC.

Respuesta:
Saludos, Adriá. Nos llena de satisfacción que nos sigas con tanta pasión y no podemos más que agradecerte tu fidelidad.
En cuanto a *StarCraft 2*, no podemos estar más de acuerdo en que se hace muy cuesta arriba al principio, sobre todo si hablamos de las Ligas online, pero no desesperes. Sobre todo, la clave está en jugar mucho y en ver repeticiones, tanto tuyas como aquellas que comparten los jugadores en los foros oficiales de Blizzard.
Para optimizar la producción de recursos, sobre todo al principio, debes utilizar un build cerrada de producción y, sobre todo, acostumbrarte a usar los atajos de teclado. A la hora de, por ejemplo, enviar a tus sondas a recoger minerales o gas vespeno, debes cambiar de unidades con las teclas y aprender también los accesos de las habilidades particulares. En el caso de los Protoss, por ejemplo, es muy importante la construcción estratégica de Pilones, que son la base energética de esta raza. Un buen lugar para aprender builds es la web *www.aprendestarcraft2.com*, que te recomendamos que visites asiduamente. ¡Suerte!



STARCRAFT 2 ES UN juegazo, pero su online puede ser frustrante sin un poco de ayuda



ESTE ES MUCHO MÁS Doctor Jones que el de las Calaveras de Cristal, sin duda.

David Gómez
e-mail

Saludos, amigos de Marca Player. Me gustaría compartir con vosotros una reflexión. Desde un tiempo a esta parte parece que las Aventuras Gráficas están resurgiendo con fuerza. Si contamos no solo los nuevos juegos de compañías clásicas, sino también las reediciones para iPhone, Android, tiendas online de las consolas, etc. ¿Creéis que el género resurgirá como era en los años 90?

Respuesta:
Saludos, David. Yo también voy a hacer una reflexión contigo. Una de las declaraciones que más me ha

Reanálisis

Datos facilitados por XTRALIFE.es

¿Acertamos las revistas con nuestras notas a la hora de detectar el juego del año? Con ayuda de **Xtralife** comparamos la lista de más vendidos con las notas de tu revista. Al mismo tiempo publicaremos los reanálisis que nos enviéis y compararemos esas tres notas. ¿No te parece una buena manera de averiguar si acertamos con vuestros gustos?

	LOS MÁS VENDIDOS	NUESTRA NOTA	NOTA GAMERANKINGS	VUESTRA NOTA
1	World of Warcraft: Cataclysm	9.5	--	--
2	Call of Duty: Black Ops	9.5	9.1	6.7
3	Football Manager 2011	9.1	8.9	9.4
4	Los Sims: Al caer la noche	--	7.5	--
5	Two Worlds II	8.4	--	--
6	Need For Speed Hot Pursuit (reserva)	9.0	8.7	7.0
7	Patrician IV: El Imperio de los Mares	7.8	7.0	--
8	Fallout New Vegas	9.5	8.5	8.2
9	Medal of Honor (Edición Limitada)	8.5	9.1	6.5
10	Emergency 2012 (Edición Deluxe)	7.8	--	7.0

ANÁLISIS: La entrada del monstruo ***World of Warcraft: Cataclysm*** desplaza a ***Call of Duty: Black Ops*** del primer puesto. Destacable el gran número de ventas del último título de FX, ***Patrician IV: El Imperio de los Mares.*** Con fuerza, también, ***Two Worlds II***, que acapara la quinta posición. ***Fallout New Vegas*** se mantiene un mes más, al igual que ***Medal of Honor*** y nos alegra la décima posición para ***Emergency 2012***, otra manera de hacer un juego de estrategia.

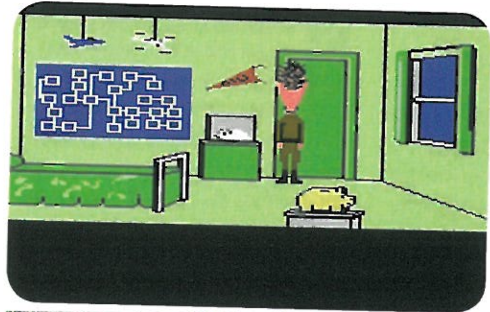
Participa enviado tus notas y reanálisis de los títulos publicados en Marca Player al correo electrónico: marcaplayer@unidadeditorial.es

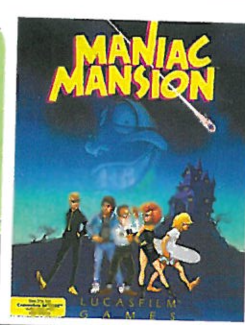
*GameRankings es una web que aglutina las notas de diversos medios especializados. Su base de datos es una buena referencia para pulsar las opiniones internacionales sobre un título.

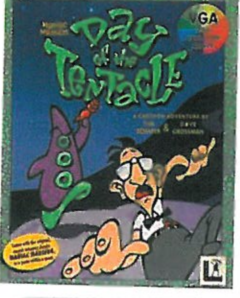
CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **PC**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.

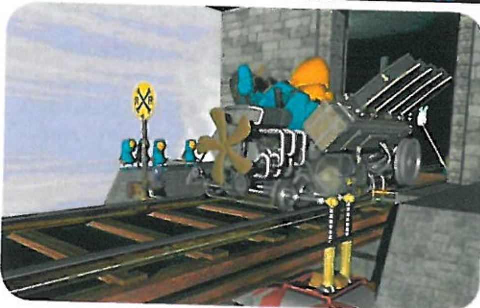


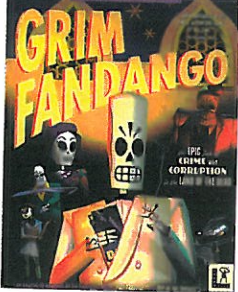












ARRIBA: LA VERSIÓN COMMODORE 64 de *Maniac Mansion*. Un título mítico que también existió para Apple II, PC, Amiga, etc.. CENTRO: Años después, llegaría *Day of the Tentacle*, otra genialidad ya con el sistema SCUMM y que recuperaba la idea de varios personajes jugables. ABAJO: Para el que suscribe, el culmen del género: *Grim Fandango* es, quizás, uno de los mejores guiones en una aventura gráfica jamás realizado. Muy por encima de otros más nombrados como *The Dig*.

sorprendido en el sector de los videojuegos fue la realizada por uno de los clásicos diseñadores de aventuras de la antigua Lucas Arts: Tim Gilbert.

En aquellas declaraciones, el genial Tim comentaba cómo era el desarrollo de aquellas maravillas y que, además de ser todo pasión y procesos casi artesanales, aquellos títulos perdían mucho dinero. ¿Pero como? Hasta en aquellos tiempos, un *Maniac Mansion* o un *Indiana Jones* no era rentable? Pues no, amigos. Era una época donde todavía se estaba tanteando lo que sería un sector como el que ahora conocemos. Realmente, aquellas acciones llevadas a cabo por grandes compañías las podemos considerar como tomas de posición de cara a lo que al final se confirmó que iba a suceder: el sector del videojuego es ahora más grande que cualquier otro relacionado con el ocio. Piensa, por ejemplo: ¿qué fue de *Ocean*? ¿y de *U.S. Gold*? Por no hablar de todas las españolas, que parecían tan estables. De aquellos tiempos, Activision, EA y alguna más, completamente remodeladas. Los grupos más famosos de desarrollo se desmembraron porque eran adolescentes con muchas ganas, nada más.

Y si hablamos de las aventuars gráficas: jamás desaparecieron, y siguen dando el mismo dinero que daban antes: Muy poco.

3 Adrián
e-mail

Hola. Soy Adrián. Tengo un proyecto de un videojuego en mente, y llevo intentando ponerlo en marcha varios meses, pero lógicamente, todo el proceso es muy largo y costoso para una sola persona. Por eso os pido que publiquéis este mensaje, y que la gente interesada, que pueda aportar lo que sea en el desarrollo de un videojuego envíe un correo a *turygames@gmail.com* y ahí me cuente de lo que es capaz aportando algunos ejemplos de trabajos propios.

Respuesta:
Pues dicho y hecho, amigo Adrián. Tan solo te pedimos que cuando empiece la producción de vuestro videojuego nos lo hagáis saber y nos mantengáis al tanto del estado del proyecto. Nos haremos eco de vuestros avances en esta, vuestra sección.

4 José Antonio Muñoz López
e-mail

Hola amigos de Marca Player. Ante todo, gracias por hacer esta gran revista. ¡Es genial! Ya os he escrito antes como 'guitarhero13' y vuestra respuesta fue perfecta. La pregunta es si ya se ha concretado un poco más la fecha de lanzamiento de *Guild Wars 2*. También me gustaría saber vuestra opinión sobre cómo pinta por ahora dicho juego y qué noticias hay sobre su modo de creación de personaje.

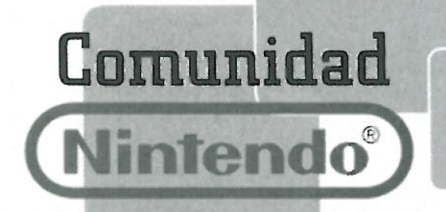
Respuesta:
A fecha de cierre de este número, seguimos con las mismas noticias que ya te adelantamos en tu participación de algunos números atrás. De momento, no hay fecha de publicación oficial y sigue con el cartel de "cuando esté terminado".
En cuanto a tu pregunta y, por nuestra parte, estamos deseosos de probar la continuación de un juego como *Guild Wars*, porque, como sabrás, se trató de uno de los bombazos en su momento y dejó en evidencia a otros MMOs que prometían el oro y el moro. En cuanto tengamos más noticias, seréis, por supuesto, los primeros en saberlo.

5 Miguel Ángel Ferrer
e-mail

Hola. Primeramente me gustaría felicitaros por la revista. Todos los meses acudo al kiosco para comprarla. Mi pregunta es la siguiente: ¿Que opinión os merecen los deportes electrónicos? A ser posible profundizar en lo que es el panorama nacional.
Un saludo.

Respuesta:
Pues como habrás visto números atrás, en Marca Player apoyamos totalmente las competiciones de ocio electrónico. Tanto es así, que hemos patrocinado el el clasificatorio español que se celebró en dos fases: una en línea en julio de 2010 para *Counter-Strike* y *FIFA*, y otra con todos los juegos los días 3 y 4 de septiembre en el Centro Comercial Plaza Imperial de Zaragoza. Siempre que sea posible verás a tu revista formando parte de este tipo de eventos, además de 'Lan parties' y más actividades de la comunidad. Mantente atento a la revista y al perfil de Facebook para enterarte de todas las actividades que estamos desarrollando en ese sentido. ¡Esperamos verte personalmente en alguna!

"SI ESTÁIS INMERSOS EN EL DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO, HACÉDNOSLO SABER, OS DAREMOS BOLA, CHAVALES"



Wii
NINTENDO DS.

Carta del mes

1 **Paco Jiménez**
e-mail

Escribo para expresarle mi decepción con la revista Marca Player en el mes de diciembre, porque si se anuncia como una revista multiplataforma, este mes no se le ha prestado ninguna atención a la consola DS en la sección "Análisis". No viene ningún juego de la consola, teniendo en cuenta que esta consola tiene un gran número de unidades en el mercado se le debería prestar más atención. De hecho desde que publicáis las guías, que vienen con la revista, todavía no ha salido ninguna sobre algún juego para DS. Espero que sean más equitativos, si no lamentándolo perderán un lector. Atentamente.

Respuesta:
Hola Paco. Tienes toda la razón. No podemos sino disculparnos por haber dejado un poco de lado la consola de Nintendo en el último número. Sin embargo, no quiero dejar de resaltar que llevamos una temporada de cierta sequía de juegos de Nintendo, incluso hemos entrado en una fase demasiado repetitiva en la que no se dejan de lanzar secuelas de todos los títulos de éxito. Si te das cuenta, el apartado de Wii está bien cubierto y solemos preocuparnos por lo que sale en todas las plataformas por igual.
En lo que se refiere a las guías, espero que en futuro podamos hacer alguna guía para juegos de DS. Sé que títulos como *Dragon Quest IX*, cualquiera de *Pokémon*, incluso el *Profesor Layton* dan para hacer una guía, pero hasta el momento no ha habido oportunidad de hacerla. Desde Marca Player, en cualquier caso, queremos comprometernos contigo y con todos los lectores de la revista y aficionados a la portátil de Nintendo a dar la mayor información sobre DS que nos sea posible, más aún cuando la llegada de Nintendo 3DS está a la vuelta de la esquina. En este mismo número ya vas a poder disfrutar del análisis de *Golden Sun* y el primer vistazo al juego de Level 5, *Inazuma Eleven*. Espero que podamos satisfacerte y que sigas siendo nuestro lector por mucho tiempo.



En nuestros blogs

En Mundo Player:
www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer
Decíamos... 3DS lo triplica todo, sobre los costes de desarrollo de los juegos en la próxima consola de Nintendo y vuestro comentario en el muro de Facebook de Marca Player fue:

2 **Pedro Silva**
Del Facebook de Marca Player

Creo que dependerá más de lo ambicioso que sea el juego que se pretenda hacer que de la consola en sí.

3 **José Manuel Bringas** Del Facebook de Marca Player

Es lo normal, a más complejidad de máquina, más tiempo de desarrollo y más inversión necesaria para diseñar un juego. Por eso en esta generación ha estado tan cotizado el Unreal Engine 3, es más rápido y barato usar unas herramientas ya creadas que tener que diseñarlas desde 0.

Decíamos... ¿Le hemos dado la espalda a Wii?, sobre el concepto que crítica y público tienen de los juegos de Wii con respecto a los de sus rivales y vuestro comentario en el muro de Facebook de Marca Player fue:

4 **Eduardo Diestro Escudero**
Del Facebook de Marca Player

Evidentemente sí. Wii supuso una revolución en su momento, eso está claro, pero en todo este tiempo han confiado en que esto les fuese a servir durante toda esta generación. Por algún motivo, Nintendo se ha olvidado de que sus competidoras iban a hacer todo lo posible por igualar o mejorar su experiencia de juego, y ahora se queda muy por detrás de lo que ofrecen PS Move y sobre todo Kinect.

5 **Adrián Calvillo Fernández**
Del Facebook de Marca Player

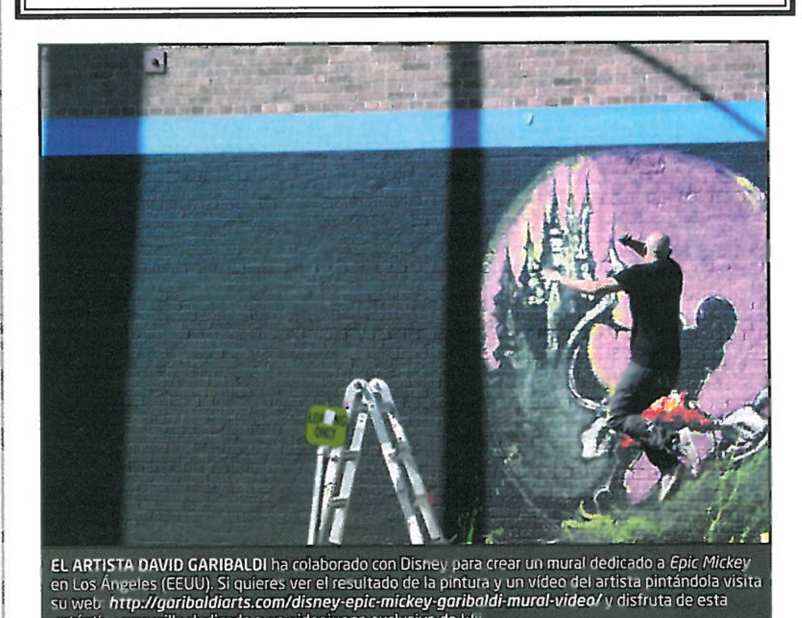
La Wii da para lo que da y creo que ya ha cumplido su función en el mundo de los videojuegos.

6 **Daniel Ojeda Domínguez**
Del Facebook de Marca Player

Wii ya empieza a quedarse atrás ya que los gráficos de otras consolas son mejores y se puede jugar igual, como, por ejemplo, con Move, que es muy parecido a Wii pero con mejores gráficos.

7 **Anónimo** comentario en el blog de Mundo Player

Lo que ha hecho Nintendo con la Wii es marcar el tiempo para la próxima



EL ARTISTA DAVID GARIBALDI ha colaborado con Disney para crear un mural dedicado a *Epic Mickey* en Los Ángeles (EEUU). Si quieres ver el resultado de la pintura y un vídeo del artista pintándola visita su web: ***http://garibaldiarts.com/disney-epic-mickey-garibaldi-mural-video/*** y disfruta de esta auténtica maravilla dedicada a un videojuego exclusivo de Wii.

"NINTENDO SE HA OLVIDADO DE QUE SUS COMPETIDORAS IBAN A HACER TODO LO POSIBLE POR IGUALAR O MEJORAR SU EXPERIENCIA DE JUEGO"



LA AUTÉNTICA 'FRIKADA' DEL mes viene dada por el editor Marvelous Entertainment. Los japoneses están a punto de lanzar *Ikenie No Yoru*, una terrorífica aventura que se jugará en Wii pero en la que tendremos que utilizar la Balance Board.

MANDA TUS DUDAS

Manda un mail con tus dudas a: *marcaplayer@unidadeditorial.es* con el asunto: **Comunidad Nintendo.** Las respuestas serán publicadas en el siguiente número, siempre teniendo en cuenta el espacio de cada comunidad.



generación de consolas. Cuando salieron la 360 y PS3, prometían una durabilidad de diez años. Han pasado cinco años y vemos que ni por asomo. Nintendo esperará otros cinco años para sacar su nueva consola. La tendremos en un par de años, lo que obligará a adelantar la salida a los otros, engañando a sus usuarios que pagaron muchísimo dinero en la salida con la esperanza de que les durase el invento esos diez años. En electrónica (e informática) comprar productos "para usar en un futuro cercano aunque ahora no se necesite" a coste elevado porque es lo mejor siempre ha sido un error. Ya conocemos como nos quieren los fabricantes con su famosa obsolescencia planificada. Siempre podrán jugar como ahora se hace con PS2, pero no es lo mismo. O ver Bluerays en disco, en un mundo repleto de contenido HD descargable ahora que sí hay teles HD en cantidad suficiente, hasta que pete la lente.

8 Anónimo comentario en el blog de Mundo Player

Internet está plagado de personas que opinan sobre juegos a los que no han jugado, lo que hace que las puntuaciones de los usuarios queden corruptas. No es para nada fiable. Además, se tiende a valorar los gráficos como si fuese algo equiparable a lo más importante: diversión, jugabilidad y duración. Este año jugué por primera vez a *Ocarina Of Time*, y me pareció un 10 igualmente, a pesar de que gráficamente hoy día parece hasta cutre por comparación con lo que se ha ido logrando en los años siguientes. Que la sucesora de Wii llegará antes, está claro, pero más claro aún que Nintendo busca innovar, mientras las otras sacan siempre lo mismo con distintos nombres, a la espera de copiar las ideas de Nintendo para ser "originales". Tuve la 360 y me deshice de ella. Mi Wii echa humo, y a veces mi PC.

Decíamos... Level-5 sube el nivel, sobre la política de los estudios japoneses de sacar los juegos primero en Japón y luego en el resto del mundo y vuestro comentario en el muro de Facebook de Marca Player fue:

9 José Montesinos
Del Facebook de Marca Player

Muy mal! De todas maneras para mi ese mercado está acabado. ¡Prefiero los juegos de Occidente! Sin lugar a dudas.

10 Carmelo Filiu
Del Facebook de Marca Player

El mercado japonés a la hora de crear e innovar en buenos juegos está de capa caída, en esta generación de consolas ya no les veo futuro.

11 Anya Silva
Del Facebook de Marca Player

Prefiero esperar, con la malas costumbres que tienen los japos de reversionar los juegos, hacer añadidos y demás , prefiero cuando nos llega la versión "definitiva" como en los viejos tiempos. ¿O no recordáis cuando nos llegan los *Final Fantasy* completos que ni en Japón tenían?

12 Daniel Sánchez Torres
Del Facebook de Marca Player

La crisis de ideas no afecta solo a Hollywood, sino tambián al videojuego. Hay pocas ideas originales y que encandilen al consumidor, tanto en Occidente como en Japón, solo se salvan las compañías indies que se sacan de la manga buenos juegos para las store de las consolas.

"EL MERCADO JAPONÉS ESTÁ DE CAPA CAÍDA EN LO QUE SE REFIERE A INNOVAR, NO TIENEN FUTURO EN ESTA GENERACIÓN"



25 HORAS CON MARIO™



EDURNE SE CONVIRTIÓ EL pasado 11 de diciembre en Princesa Peach por un día y está claro que no le sienta nada mal el papel. Lo hizo en el campeonato que organizaba Nintendo para conocer al mejor jugador de *Super Mario Bros*. Pero como eso ya ha pasado, nuestra pregunta es otra: ¿Qué otra chica podría meterse en el papel de Peach y no desentonar? Mándanos un correo a marcaplayer@unidadeditorial.es con el asunto Comunidad Nintendo para contárnoslo.



Los recomendados

Nuestras queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es.

PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	19,95	9.5
2	Ratchet & Clank: A.	29,95	---
3	R&C: Atrapados...	69,95	8.7
4	Toy Story 3	69,95	8.4

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 5	71,99	9.3
2	F1 2010	60,99	9.3
3	NFS Hot Pursuit	71,90	9.0
4	Split/Second	59,95	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	SSF IV	39,95	9.2
2	Street Fighter IV	59,95	9.6
3	Tekken 6	69,95	9.6
4	BlazBlue: C.S.	50,95	9.0

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Fallout NV	71,90	9.5
2	Final Fantasy XIII	69,90	9.4
3	Oblivion: Elder...	26,90	---
4	Fallout 3	19,95	9.3

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	26,95	---
2	Endwar	26,95	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	69,95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	49,95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	69,95	9.7
2	Killzone 2	29,95	9.6
3	Bioshock	19,95	9.6
4	CoD: Black Ops	70,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 11	71,90	9.4
2	NBA 2K11	60,95	9.0
3	Skate 3	69,95	9.0
4	PES 2011	62,95	8.7

PlayStation Store

		PRECIO	NOTA
1	RDR Undead N	9,99	9.4
2	SSF2THDR	14,99	9.2
3	Lara Croft GoL	14,95	9.2
4	Blade Kitten	14,95	9.0

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	69,95	9.8
2	Uncharted 2	69,95	9.7
3	AC: La Hermandad	70,95	9.7
4	God of War III	39,95	9.6

EL EXPERTO RECOMIENDA



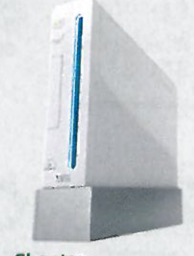
D. Navarro
PLAYSTATION 3

Gran Turismo 5

EL PRIMER TÍTULO COMPLETO de la serie para esta generación por fin ve la luz tras más de cinco años de desarrollo. El simulador más realista vuelve con más de mil coches.



Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. MarioGalaxy 2	49,95	9.8
2	S. Mario Galaxy	44,95	9.7
3	New Super Mario	49,95	9.2
4	Donkey Kong CR	49,95	9.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	46,95	8.1
2	Fórmula 1 2009	49,95	8.9
3	NFS: Nitro	49,95	7.9
4	Cars	29,95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	49,95	9.2
2	Tatsunoko vs...	39,95	8.9
3	WWE SD 2009	24,95	8.8
4	Castlevania Judg.	29,95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	M. Hunter Tri	49,95	9.6
2	Zelda: Twilight...	---	---
3	FF Chocobo's Dun.	36,95	8.2
4	Marvel: Ultimate A.	59,95	7.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	39,95	9.0
2	Pikmin 2	29,95	8.0
3	Overlord Dark L.	49,95	8.6
4	Animal Crossing	49,95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	39,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	GH: Metallica	59,95	9.0
4	Let's Tap	19,95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	39,95	9.5
2	MW Reflex Ed.	59,95	9.3
3	Metroid Prime Tril.	49,95	9.2
4	007: Golden Eye	50,95	9.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	39,95	9.2
2	Grand Slam Tennis	49,95	9.0
3	PES 2009	19,95	8.9
4	M&S JJOO Invier.	59,95	8.9

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	19,95	8.6
2	Rayman Raving	29,95	9.6
3	Trivial Pursuit	39,95	8.2
4	Mario Party 8	49,95	6.2

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Disney Epic Mickey	49,95	9.0
2	No More... 2	39,95	9.0
3	Red Steel 2	49,95	9.0
4	S.H. Shattered M.	39,95	8.9

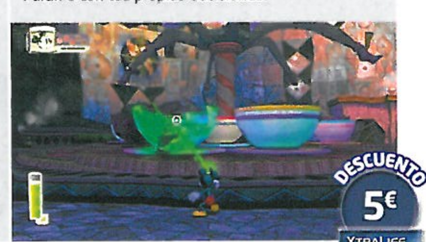
EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
WII

Disney Epic Mickey

EMBÁRCATE EN UN VIAJE ÉPICO lleno de creatividad y emoción encarnando a Mickey. Usa la pintura y el disolvente para dar forma a El Páramo con tus propias decisiones.



XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	26,95	8.7
2	Tomb Raider Und.	29,95	8.7
3	Banjo-Kazooie	29,95	8.6
4	Toy Story 3	69,95	8.4

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Forza 3	64,95	9.5
2	F1 2010	60,95	9.3
3	Burnout Paradise	19,95	---
4	NFS Hot Pursuit	71,90	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	SSF IV	39,95	9.2
2	Street Fighter IV	59,95	9.6
3	Tekken 6	69,95	9.4
4	BlazBlue: C.S.	50,95	9.0

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	69,95	9.7
2	Fallout NV	71,90	9.5
3	Final Fantasy XIII	69,95	9.4
4	Oblivion: Elder...	19,95	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	39,95	8.6
2	Endwar	59,95	8.5
3	Civilization Rev.	59,95	---
4	Tropico 3	49,95	8.3

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	COD: MW 2	69,95	9.7
2	Halo Reach	64,95	9.5
3	Bioshock	19,95	9.5
4	CoD: Black Ops	70,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 11	71,90	9.4
2	NBA 2K11	60,95	9.0
3	Skate 3	69,95	9.0
4	PES 2011	62,95	8.7

Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	1200	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	RDR Undead N	800	9.4
4	Limbo	1200	9.3

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	69,95	9.8
2	AC: La Hermandad	70,95	9.7
3	GTA IV	29,95	---
4	Batman Arkham A.	9,95	9.6

EL EXPERTO RECOMIENDA



Juan 'Xcast'
XBOX 360

Assassin's Creed: La Hermandad

LUCHA CONTRA LOS TEMPLARIOS encarnando a Ezio en su viaje a Roma y compite en el multijugador online del mejor título de la serie.



Entra en xtralife.es y usa el código de la siguiente página



te regala 5€ en Los recomendados



PSP



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	39,95	9.0
2	Prinny	39,95	8.5
3	Locoroco 2	29,95	8.0
4	Crash: Guerra...	39,95	7.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Midnight Club LA	19,95	9.1
2	Motorstorm AE	39,95	9.0
3	Split/Second	39,95	9.0
4	F1 2009	39,95	8.7

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Dissidia Final Fant.	39,95	9.0
2	Tekken 6	39,95	8.9
3	Soul Calibur BD	29,95	8.5
4	Smackdown 2009	19,95	8.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Crisis Core FF VII	29,95	---
2	Star Ocean SE	39,95	---
3	Invizimals	39,95	9.0
4	Invizimals 2: OD	29,95	8.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria C. 2	40,95	9.0
2	Endwar	29,95	8.5
3	Mytran Wars	29,95	8.4
4	Eye of Jugment L.	29,95	7.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Beaterator	14,95	8.5
2	Rock Band Unplug	39,95	8.2
3	Patapon 2	39,95	8.4
4	Patapon	29,95	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Resistance Retri.	39,95	9.2
2	Killzone: Liberat.	19,95	---
3	Syphon Filter LS	24,95	---
4	Medal of Honor H2	19,95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	39,95	9.4
2	PES 2010	29,95	---
3	Football Mana. 09	44,95	8.5
4	S. White Snow	19,95	8.0

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Buzz Cerebros	29,95	7.5
2	Buzz Bolsillo	29,95	6.5
3	Mind Quizz	19,95	---
4	Capcom Puzzle W	29,95	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	MGS: P. Walker	39,95	9.5
2	God of War: GE	29,95	9.5
3	God of War: CO	19,95	---
4	GTA Vice City Stor.	19,95	9.2

EL EXPERTO RECOMIENDA



D. Navarro
PSP

Invizimals: La Otra Dimensión

VUELVEN LAS CRIATURAS OCULTAS que solo pueden verse con tu PSP. Captura sólo o con amigos los más de 100 monstruos nuevos.



NINTENDO DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	New S.Mario Bros	39,95	---
2	Yoshi's Island DS	39,95	---
3	Bomberman 2	19,95	8.0
4	Sin Chan: Avent...	19,95	7.8

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	36,95	9.1
2	Trackmania DS	29,95	8.2
3	Grid	29,95	8.2
4	Moto Racer DS	39,95	7.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	29,95	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39,95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	44,95	7.2
4	WWE 2009	9,95	5.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mario & Luigi: VCB	39,95	9.3
2	Chrono Trigger DS	39,95	9.0
3	The World Ends...	39,95	8.7
4	Dragon Quest IX	40,95	8.6

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	39,95	8.6
4	Fire Emblem	39,95	8.5

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	29,95	9.1
2	Maestro! Jump...	29,95	8.5
3	Guitar Rock Tour	9,95	7.7
4	GHoT: MH	39,95	7.2

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H.	39,95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29,95	8.4
3	MW Mobilized	39,95	8.3
4	Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	Fifa Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New Int. T&F	39,95	7.3
4	Skate it	39,95	7.2

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Profesor Layton	39,95	9.5
2	Profesor Layton 3	39,95	9.1
3	Profesor Layton 2	39,95	8.7
4	Scribblenauts	39,95	8.7

Acción

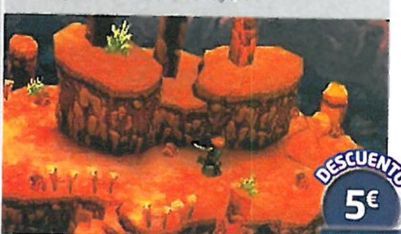
		PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	19,95	9.3
2	Zelda: Spirit...	39,95	9.2
3	Castlevania: OoE	39,95	9.0
4	Alicia en el País...	39,95	8.7

EL EXPERTO RECOMIENDA

Chema Antón
NDS

Golden Sun: Oscuro Amanecer

EL ÉXITO DEL GÉNERO RPG para GameBoy Advance se estrena ahora en DS. Aprende a usar la Psinergía en el mundo de Weyard.




PLAYSTATION 2



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Shadow of Coloss.	19,95	---
2	ICO	--,-	---
3	Klonoa 2	--,-	---
4	Ratchet & Clank 3	19,95	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 3	19,95	---
2	Burnout 3: Take...	19,95	---
3	Burnout Revenge	--,-	---
4	MotorStorm: A. E.	39,95	---

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Tekken 5	19,95	---
2	Soul Calibur II	--,-	---
3	DOA2: Hardcore	--,-	---
4	VF4: Evolution	--,-	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Final Fantasy XII	19,95	---
2	Okami	--,-	---
3	Persona 4	29,95	---
4	Dragon Quest VIII	19,95	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Onimusha Warlords	--,-	---
2	Disgaea: Hour Of...	--,-	---
3	Disgaea 2	--,-	---
4	Ring of Red	--,-	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Guitar Hero II	39,95	---
2	Guitar Hero	--,-	---
3	Amplitude	--,-	---
4	Frequency	--,-	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	TimeSplitters 2	--,-	---
2	Killzone	19,95	---
3	Red Faction	--,-	---
4	SOCOM II: USNS	--,-	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	29,95	---
2	FIFA 10	29,95	---
3	Tony Hawk's 3	--,-	---
4	SSX 3	--,-	---

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	We Love Katamari	--,-	---
2	Katamari Damacy	--,-	---
3	Los Sims 2	29,95	---
4	Theme Park: Roll.	--,-	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	God of War	19,95	---
2	GTA III	29,95	---
3	Resident Evil 4	19,95	---
4	S.H. Shattered M.	39,95	8,9

EL EXPERTO RECOMIENDA

D. Navarro
PLAYSTATION 2

SH: Shattered Memories

TANTO SI JUGASTE AL primer Silent Hill como si no, la vuelta a la villa en Shattered Memories no se la debe perder ningún fan de los juegos de terror.



PC



MMO

		PRECIO	NOTA
1	WoW: Cataclysm	34,95	9.5
2	WoW: Lich King	34,95	9.5
3	Aion	49,95	9.2
4	Warhammer Online	34,95	9.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	29,95	9.5
2	Pure	29,95	9.2
3	NFS Shift	49,95	8.8
4	Trackmania UF	9,95	8.5

Aventura

		PRECIO	NOTA
1	Gray Matter	39,95	8.5
2	Sam & Max	29,95	8.3
3	Sherlock Holmes	19,95	8.2
4	Dracula Origin	9,95	8.0

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	49,95	9.6
2	Fallout NV	50,95	9.4
3	Dragon Age	49,95	9.4
4	Fallout 3: GOY Ed.	49,95	9.3

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	StarCraft II: WoL	60,99	9.9
2	Warhammer 40K	49,95	9.3
3	Empire Total War	49,95	9.3
4	Napoleon Total War	39,95	9.2

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	59,95	8.7
2	Lego indy 2	29,95	8.3
2	iFluid	18,95	7.0
3	Up!	19,95	7.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	59,95	9.7
2	ARMA II	39,95	9.5
3	Aliens vs Predator	49,95	9.3
4	Arma II: O.A.	29,95	9.3

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	PES 2010	39,95	8.9
3	NBA 2K09	9,95	8.7
4	F. Manager 2010	29,95	8.5

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	29,95	-.-
3	Crazy Machines 2	9,95	-.-
4	Line Rider Freest.	19,95	-.-

Acción

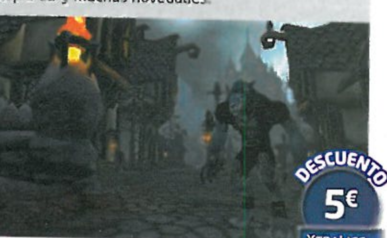
		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	44,95	9.8
2	Batman Arkham A.	39,95	9.6
3	Dead Space	19,95	9.3
4	Assassin's Creed 2	59,95	9.0

EL EXPERTO RECOMIENDA

'Duardo'
PC

WoW: Cataclysm

EL MEJOR MOMENTO PARA volver a Azeroth o para visitarlo por primera vez. El mundo ha cambiado y nada volverá a ser igual. Con nuevo level cap a 85 y muchas novedades.




ENTRADAS PLATINUM

360,PS3
FF XIII



DICIEMBRE
29,95 €

Embárcate en un increíble viaje a través del futurista mundo flotante de Cocoon y el olvidado yermo de Pulse ¿Te atreves?

PC
Fallout: NV

DICIEMBRE
34,95 €

La reciente y magnífica entrega de Fallout traslada esta vez su acción a Las Vegas y baja su precio solo en compatibles.

360,PS3
Just Cause 2



DICIEMBRE
29,95 €

Encarna al agente Rico Rodríguez y acomete esta nueva misión por tierra, mar y aire con más de 100 vehículos. Quizá el título más enorme de la generación y uno de los más espectaculares.

360,PS3
Moto GP 09/10



DICIEMBRE
19,95 €

Disfruta con los pilotos y los equipos oficiales de la temporada 2009/2010 y vive los momentos más apasionantes en los trazados del mundial de Moto GP.

LA REVISTA MÁS LEÍDA DEL MUNDO DEL MOTOR

POR SÓLO 1,9 €

MARCA motor

1,9 EUROS

Nº87 ENERO 2011

PRUEBA A FONDO · CITROËN C4

GRATIS el calendario 2011 de JORGE LORENZO

COMPARATIVA · AUDI Q5 · INFINITI EX · VOLVO XC60

+ NOVEDADES 2011

CONOCE TODO LO QUE VENDRÁ EL PRÓXIMO AÑO

AUDI A6

LA BERLINA ALEMANA COMBINA UNA LINEA MÁS JOVEN Y ESTILIZADA CON UN INTERIOR DE VANGUARDIA

DEJA QUE TE MIREN

MARCA motor

JORGE LORENZO | BARBARA BROGI

2011

BARRACUDAMOTO

JUTON

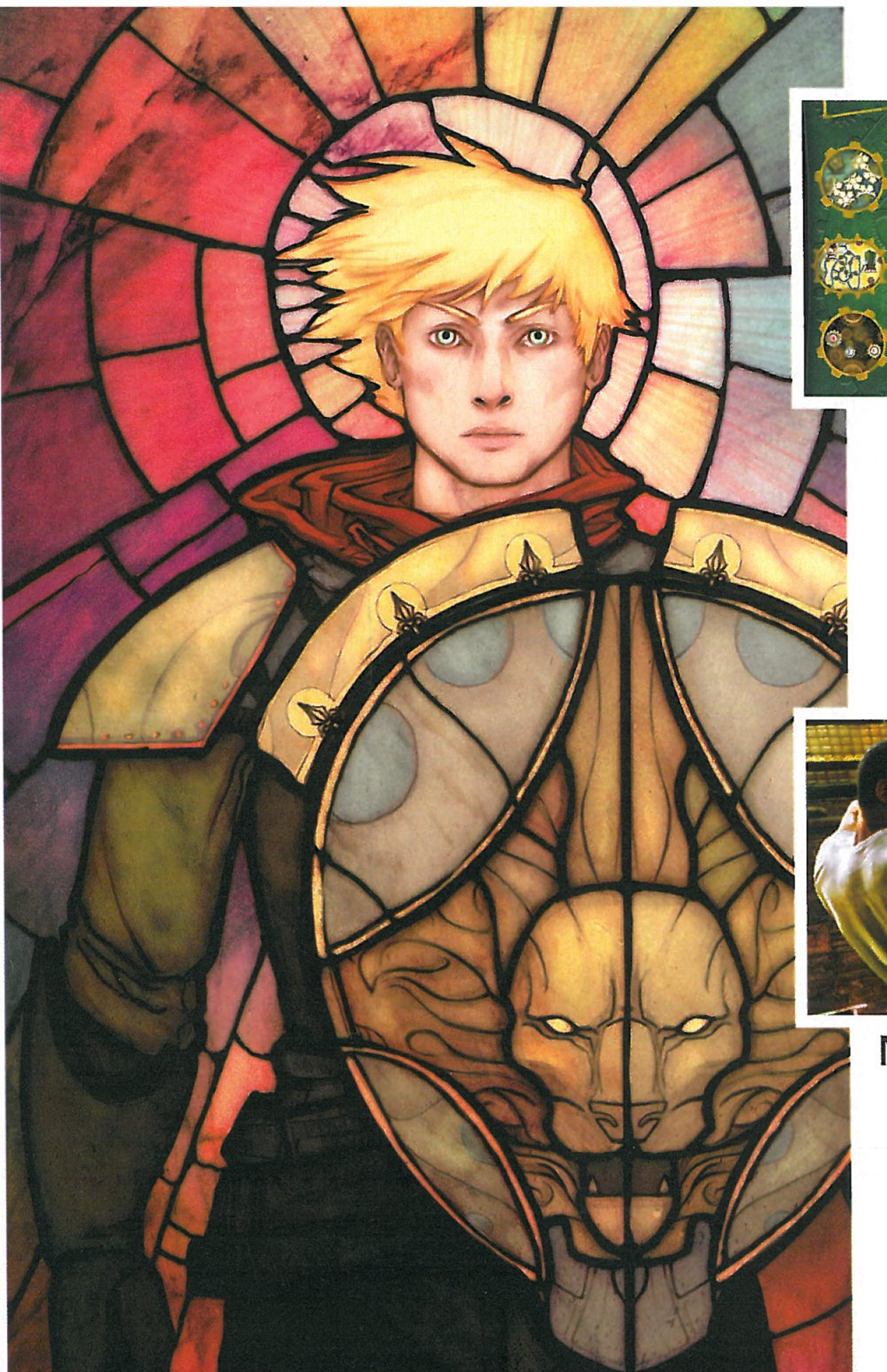
GRATIS el calendario 2011 de JORGE LORENZO

- Nuevo Audi A6. Deja que te miren.
- Todas las novedades del próximo año.
- A fondo con el nuevo Citroën C4.
- Comparativa SUV 'sexys': Infiniti EX, Audi Q5 y Volvo XC6o.

MARTES 21 EN TU QUIOSCO



> Próximo número



Demostramos que los juegos son BUENOS

Nuestra compañera Sara Borondo ha buscado miles de datos, estudios y se ha pateado el país para encontrar argumentos que demuestran que los juegos, bien usados, son muy beneficiosos.

Nuevos detalles True Crime: Hong Kong

Viajamos a Vancouver para traeros los últimos detalles del futuro bombazo de los chicos de Activision Blizzard.
Le han dado un lavado de cara completo a lo que pudimos ver a mediados de año, y pinta pero que muy bien.

Dungeon Siege III

La famosa saga de rol vuelve con su capítulo más épico

21 de Enero, 2010

La fecha puede verse afectada debido a cierres de exclusivas, inclusión de regalos... Rogamos tengáis paciencia.


3
www.pegi.info
DONKEY KONG™
COUNTRY
RETURNS
¡LOCOS POR LOS PLÁTANOS!
NUEVOS NIVELES
Nuevos niveles ¡llenos de divertidos retos!
NUEVO MODO COOPERATIVO
Dos jugadores a la vez: Donkey Kong y Diddy Kong.
NUEVOS MOVIMIENTOS
Nuevos movimientos con el poder del Mando de Wii.
RESPONDE A LA LLAMADA DE LA SELVA CON WII
Donkey Kong y Diddy Kong han vuelto y están preparados para vivir la aventura de su vida. Explora increíbles mundos mientras recoges plátanos, acabas con los villanos y te dedicas a hacer monerías por la selva. Y cuando las cosas se pongan serias... ¡demuestra quién es el rey de la jungla!
A LA VENTA 3 DE DICIEMBRE
www.donkeykongcountryreturns.es
Nintendo
Wii
© 2010 NINTENDO ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2010 NINTENDO